

**2 CD-uri**



**Warcraft 3**

Patru pagini de avanspremieră la unul dintre cele mai așteptate jocuri ale anului!

anul III nr. 3(22)  
martie 2002

85.000 lei

€3

# U Games

Știi ce se joacă!

**2 CD-uri**

TOP-DEMO

**Arx Fatalis**

TOP-DEMO

**Salt Lake 2002**

Video exclusiv

**Dungeon Siege**

**BULVERSION: QUAKE III ARENA  
NAVY SEALS - COVERT OPERATIONS**

DEMO-uri: C&C: Renegade (multiplayer), Fritz 7, Star Trek: Bridge Commander, Auryn Quest, Nascar Racing 2002, Incoming Forces

VIDEO-uri: Warcraft III, Age of Mithology

PATCHES: Civ 3, Comanche 4, Half Life: Opposing Force, C&C: Renegade

SPECIALS: Maps: C&C-Yuri's Revenge, UT, Aquanox, AvP2; Wallpapers

## Unreal Tournament 2

Arme, vehicule și puncte de experiență: urmașul își asumă riscul de a fi altfel



**C&C  
RENEGADE**

Nu-i da nici o șansă lui Kane:  
RTS goes action

**AMD Athlon™**  
AX1800DMT3C  
AGKGA 0134TPBW  
Y6794020081  
© 1999 AMD

## Cele mai rapide procesoare în test

Athlon XP vs. Pentium 4: ce contează cu adevărat la cumpărarea unui procesor și unei plăci de bază



## 16 pagini Tips & Tricks

Medal of Honor: AA parcurs cu ușurință, 100 de trucuri pentru Empire Earth

# Dungeon Siege

REPORTAJ EXCLUSIV

**Diablo go home!**

Așa trebuie să arate  
un Action-RPG

**În revistă:** imagini care  
te vor da gata!

**Pe CD:** șase minute  
scene de joc live!



providing the future

rds



Afacerea ta are nevoie de comunicații accesibile, rapide și sigure.  
Soluția? Alege conexiunea la rețeaua națională proprie de comunicații RDS.  
Poți astfel dezvolta cu succes aplicații Internet, Intranet, și Multimedia.

Încearcă soluția RDS ! Pentru noi tehnologia viitorului este o permanentă provocare !

Str. Sfânta Vineri nr.25, bl. 105C, București, Romania <http://www.rdsnet.ro> tel:+40(1)301.08.50 fax:+40(1)301.08.51





CIPRIAN COROIANU  
redactor șef

## TOLKIEN face valuri

**D**e câteva luni, Internetul este dominat de puterea inelului. Sute de voci se aud criticând cutare sau cutare element aflat în carte pe care filmul nu a reușit să îl pună bine în evidență, eliminând părți esențiale sau modificându-le în numele nu știu cărei spectaculozități. Desigur, pasiunea duce și la așa ceva, de exemplu, să-ți umpli casa cu diferite figurine sau postere sau să te așezi la coadă de la 10 dimineața ca să-ți cumperi biletele la premieră (și noi am făcut-o). A urmat pentru unii extazul, pentru alții agonia și, poate pentru toți, o nouă invitație la a ne reaminti parfumul fascinantelor *Baldur's Gate* sau *Icwind Dale*.

Chiar dacă nu este un "monstru" pe măsura lui George Lucas (care a cochetat cu ideea de a realiza ecranizarea), Peter Jackson a reușit să dea viață pe ecran universului lui Tolkien într-o manieră rafinată. Măreția punerii în scenă dăruiește publicului un spectacol de o frumusețe și forță care reușesc să capteze atenția în ciuda duratei lungi (aproape trei ore) și a căderilor de ritm. În final rămâne însă o impresie de ceva neterminat, datorată faptului că filmul este conceput ca o primă parte a unui bloc narativ. Mai sunt de amintit situațiile cu care se confruntă anumite personaje și care ne provoacă zâmbete înțeleghătoare (greutatea cu care murea Boromir, chiar dacă avea înfipte în el trei săgeți de măsura celor trase de catapultele din *Gladiator*, sau adâncimea considerabilă la care se îneca Sam, iar Frodo, printr-o simplă întindere de mână, îl salvează *in extremis* - o fi fost pe rol inelul bucluc).

Per total însă, se poate vorbi despre un film reușit, care conjugă res-

pectul pentru textul "sacru" cu exigențele spectacolarului impuse de piața cinematografică hollywoodiană.

Chiar dacă nu este o capodoperă, probabil nici măcar cea mai bună adaptare după opera lui Tolkien, fără îndoială *The Lord of the Rings* este un film bun. Primul eveniment cinematografic dintr-o serie care vrea să rivalizeze cu consacratul *Star Wars*.

Dar ce se petrece între timp în lumea producătorilor de jocuri? Fiți siguri că nu stau cu mâinile-n sân! Atunci când drepturile de cinema întâlnesc universul jocurilor, pare normal ca licențele să-și facă apariția ca ciupercile după ploaie. Dacă Sierra Entertainment posedă drepturile romanelor lui Tolkien, Electronic Arts deține în schimb drepturile asupra trilogiei cinematografice. Vom trece printr-o experiență ciudată: *The Lord of the Rings* se va rostogoli asupra noastră din toate părțile sub tutori diferiți. Electronic Arts a pus chiar la dispoziție screenshot-uri din seria sa de jocuri bazate pe această licență, fără să mai dea însă informații suplimentare. Titlurile și genurile jocurilor vor fi dezvăluite la următorul E3. Între timp, Vivendi Universal (*The Thing*) încearcă să găsească formula între utilizarea licențelor sale de către publicul larg și jocurile făcute pentru adevărații gameri, dar cu o înclinare către partea care aduce mai mult: publicul larg. Până atunci însă, fiecare stăpân va avea parte de onoarea convenită, căci strategia pare bine conturată: Vivendi Universal pentru mase, Sierra și Blizzard pentru crema jucătorilor. Pentru prima dată putem afirma că toată lumea va fi mulțumită.





# Cuprins 3/2002

## Actualități

Editorial .....	3
<b>News</b>	
Sudden Strike 2 .....	6
Purge .....	6
Rainbow Six: RavenShield .....	7
Stealth Combat .....	7
Delta Force: Task Force Dagger .....	7
Unreal 2 .....	7
Conflict Desert Storm .....	8
Freelancer .....	8
O.R.B. ....	9
Painkiller .....	9
Legion .....	9
Feedback: Empire Earth .....	12

## Avanpremieră

<b>Strategie</b>	
Barometru .....	25
Tropico 2: Pirates Cove .....	25
Rise of Nations .....	25
Sims: Vacation .....	25
Commandos .....	25
Anno 1503 .....	25
Warcraft 3 .....	26
Warrior Kings .....	30
Praetorians .....	32



### Praetorians

Vin Pretorienii! După seria Commandos, în vara aceasta ne vom delecta în sfârșit cu tacticele de luptă romane oferite de băieții de la Pyro Studios.

### Action

Barometru .....	35
Hitman II: Silent Assassin .....	35
Specnaz: Project Wolf .....	35
The Thing .....	35
Ghost Recon .....	35
Duke Nukem: Manhatan Project .....	35
MechWarrior 4: Clan Expansions .....	35
Unreal Tournament .....	36
Incoming Forces .....	40
Star Trek: Bridge Commander .....	41
The Y-Project .....	42
X-Isle .....	44

### Adventure

Barometru .....	45
The Fellowship of the Ring .....	45
Asheron's Call 2 .....	45
Heroes of Might & Magic IV .....	45
Anarchy Online .....	45
Final Fantasy XI .....	45
Ultima Online .....	45
Dungeon Siege .....	46
Divine Divinity .....	52

### Sport

Barometru .....	55
Toca Racer Driver .....	55
Colin McRae Rally 3.0 .....	55
MPH .....	55
Tony Hawk's Pro Skater 3 .....	55
Baseball Mogul 2002 .....	55
Flight Simulator Insider .....	55
Next Generation Tennis .....	56

## Test

Cum testăm .....	57
<b>Strategie</b>	
Recomandări actuale .....	59
Sid Meier's Sim Golf .....	60
Primitive Wars .....	64
Disciples 2: Dark Prophecy .....	65
World of the Elfs .....	66
Classics: Tropico: Paradise Island .....	67
Remember .....	68

## ACTUALITAȚI

Sudden Strike 2 se pregătește pentru marea debarcare din 6 iunie. Singura problemă ar putea fi apariția iminentă a japonezilor... în joc. Va asigurăm că nu în calitate de turiști.

**p. 6**

# Sudden Strike 2

# Unreal Tournament 2

În trimestrul III al anului vom vedea modificările aduse jocului. Până atunci, citiți avanpremiera de la pagina 36.

**p. 36**

## AVANPREMIERA

Slavă lui Microsoft! PC Games a avut ocazia să joace în exclusivitate mult așteptatul action-RPG. Trebuie să-și facă Diablo 2 bagajele?

# Dungeon Siege

**p. 46**



## Action

Recomandări actuale .....	69
C&C: Renegade .....	70
Rayman M .....	75
Remember .....	76

## Adventure

Recomandări actuale .....	77
Versailles 2 .....	78
Monsters Inc. ....	79
Auryn Quest .....	80
Classics: Gothic .....	81
Diablo 2 .....	82
Schizm .....	82
Classics: Wiggles .....	83
Remember .....	84

## Sport

Recomandări actuale .....	85
Salt Lake 2002 .....	86
UEFA Championsleague 2001/2002 .....	90
Pepsi Max Extreme Sports .....	91
Trainz .....	92
Remember .....	93

## Tips & Tricks pe CD-ROM

Empire Earth

Medal of Honor: Allied Assault

## Hardware

### News

3DMark2002 .....	10
Athlon XP pentru producătorii de jocuri ...	10
Ati Radeon 8500 DV .....	10
CeBIT 2002 .....	10
Elsa .....	10
GeForce3 Ti200 .....	10
Nvidia GeForce4 .....	10
Kyro III .....	10
AMD .....	11
AMD Athlon XP 2.000+ .....	11
AMD Duron 1.300 .....	11
Intel .....	11
Intel Celeron 1.300 .....	11
Nforce-Mainboards .....	11
PC Tool Kit .....	11
QDI .....	11
VIA C3 933 .....	11

### Test

Plăci grafice: G3Ti500 Pro-VTG .....	20
Plăci grafice: 3D Blaster Personal Cinema .....	21
Plăci grafice: Ati Radeon 7200 .....	21
Plăci grafice: Inno3D Sis315 .....	21
Plăci grafice: 3D Blaster GeForce3 Ti-200 .....	22
Plăci grafice: Gladiac 921DVI .....	22
Plăci grafice: Tornado GeForce3 Ti-200 .....	22
Sistem de sonorizare: MegaWorks 510D .....	24
Gamepad: WingMan Cordless .....	24
Monitor: Vision Master Pro 454 .....	24



### Salt Lake 2002

Mai sus, mai repede, mai departe? În testul nostru verificăm caracteristicile jocului inspirat din Olimpiada de Iarnă.

Feature: Athlon XP vs. Pentium 4 .....

Care procesor este cel mai rapid?

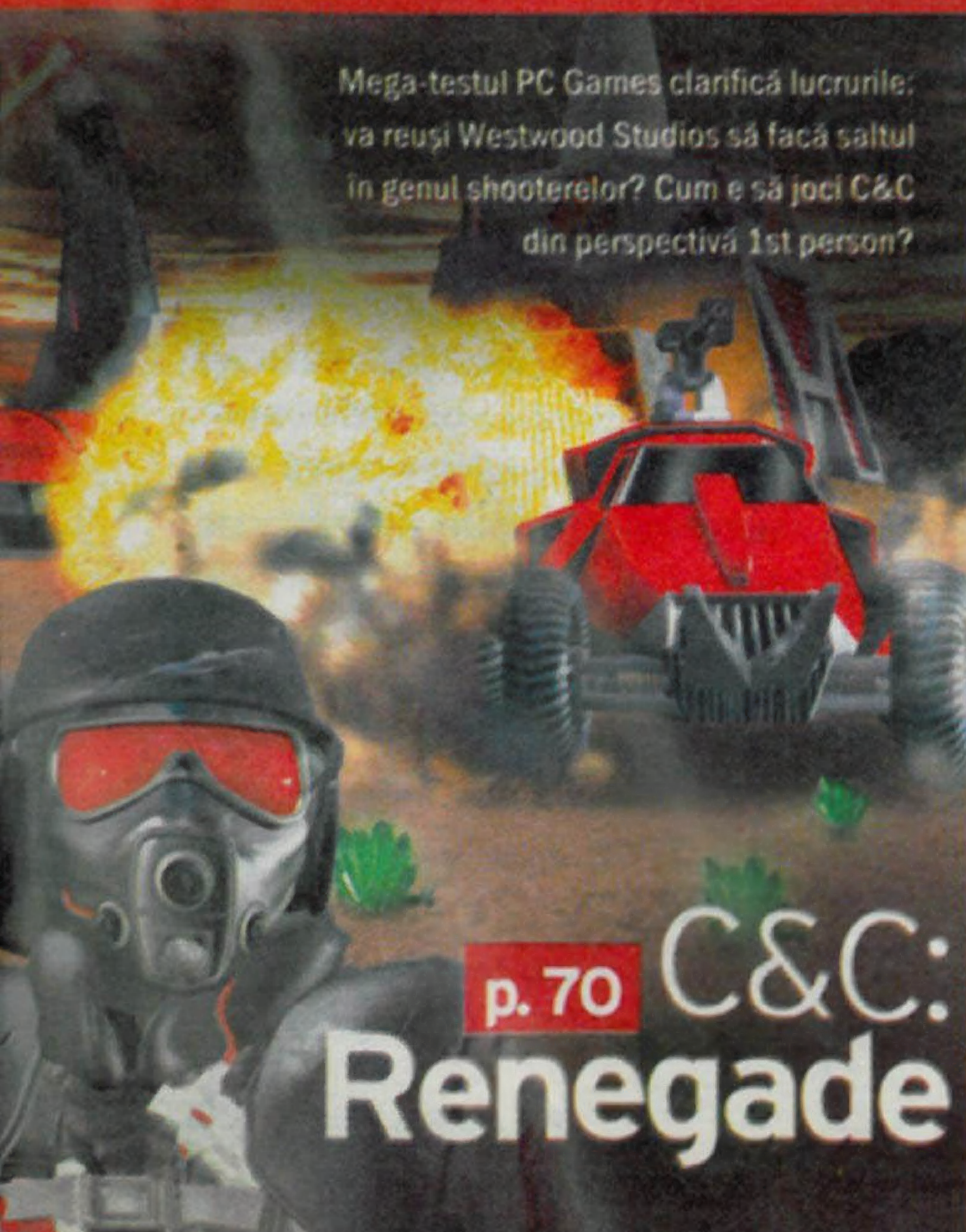
PC Games a testat elita de la AMD și Intel.

## Service

Cuprins CD-ROM .....	94
Poșta redacției .....	95
Impressum .....	98

## TEST

Mega-testul PC Games clarifică lucrurile: va reuși Westwood Studios să facă saltul în genul shooterelor? Cum e să joci C&C din perspectivă 1st person?

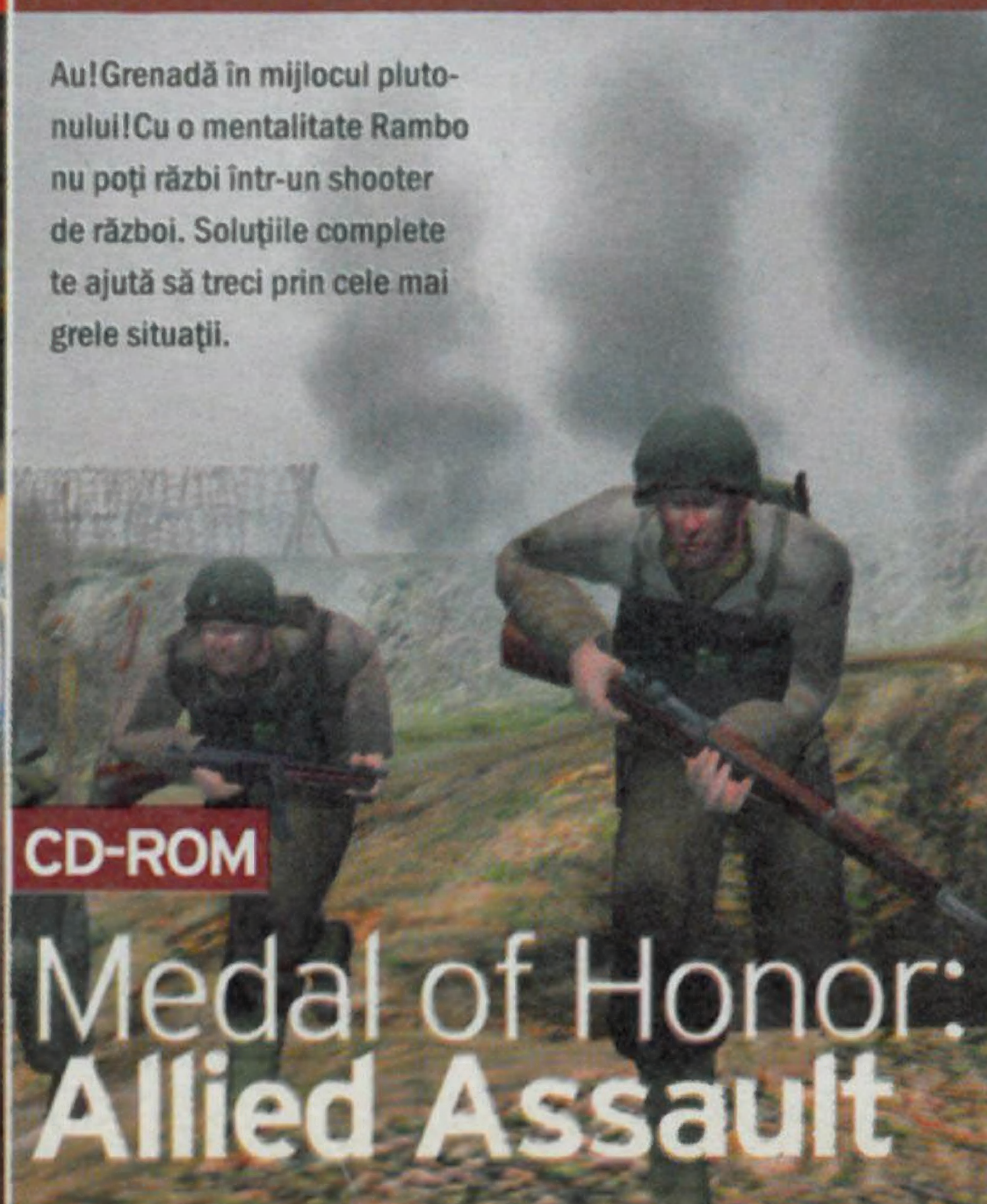


p. 70

C&C:  
Renegade

## TIPS & TRICKS

Au! Grenadă în mijlocul plutonului! Cu o mentalitate Rambo nu poți răzbi într-un shooter de război. Soluțiile complete te ajută să treci prin cele mai grele situații.



CD-ROM

Medal of Honor:  
Allied Assault

## HARDWARE

Oglinjoară-oglinjoară care-i cel mai rapid procesor din țară? Benchmark-ul PC Games îți arată. Află de ce anume trebuie să ții cont la cumpărarea unui procesor și a unei plăci de bază.



p. 14

Athlon XP  
vs. Pentium 4



# ACTUALITĂȚI

Știri | Zvonuri | Anunțuri

## OPINII ERDEI JACINT



### X-Box vs. PC

Consola mistică a celor de la Microsoft a trezit numeroase valuri în lumea jucătorilor. Unii dintre împătimiții jocurilor au format tabăra pro, iar alții s-au înscris în rândul celor care erau contra. Care tabără e mai numeroasă ar fi greu de spus. Un lucru însă este cert: fanii PC-ului sunt în ultima vreme amar dezamăgiți. Scandalul a început cu *Halo*, o minune de joc, cu o grafică nemăvăzută, care a fost planificat inițial doar pentru Xbox. Ca să mai calmeze spiritele, echipa producătoare Bungie a anunțat că va face și o versiune PC. Apoi a urmat declarația marelui Peter Molyneux, în care relatează că următoarele sale jocuri vor ținti exclusiv consola. El s-a hotărât totuși să nu abandoneze definitiv bătrânul PC și a scos un add-on destul de bun pentru jocul său bicolor. În rândul producătorilor care "trădează" PC-ul în favoarea lui Xbox se înscrie acum și BioWare. Echipa și-a dobândit renumele cu titluri gen *Baldur's Gate II*. Cu ceva timp în urmă, când încă Xbox-ul era doar o concepție a lui Bill Gates, BioWare a anunțat începerea lucrărilor la un nou RPG, care se desfășura în legendarul univers *Star Wars*. *Knights of the Old Republic* era un joc destinat PC-ului, care avea un potențial impresionant. Cu câteva zile în urmă Internetul a fost asaltat de comentarii legate de știri cutremurătoare. Cel de la BioWare au anunțat că opresc pentru un termen necunoscut lucrările la varianta PC a jocului, ca să se poată concentra mai bine asupra versiunii Xbox. Astfel, cei care vor să simtă partea pozitivă sau negativă a Forței împreună cu cavalerii Jedi și Sith au două opțiuni: sau dau o fugă până în State să-și procure un Xbox, sau așteaptă până la apariția versiunii PC și fac pânze de păianjen. Eu personal fac parte din tabăra contra, adică nu-mi place deloc Xbox-ul. Nu mă înțeleg și greșit n-am nimic în mod special cu Xbox-ul, doar că nu-mi plac consolele. De asemenea nu mi se pare fair să stopeze un joc, doar ca să te oblighe să cumperi o consolă scumpă, care poate nici nu-ți place. Poate unii mă vor considera conservator, dar prefer în continuare computerul meu personal.

CDV

## Sudden Strike 2



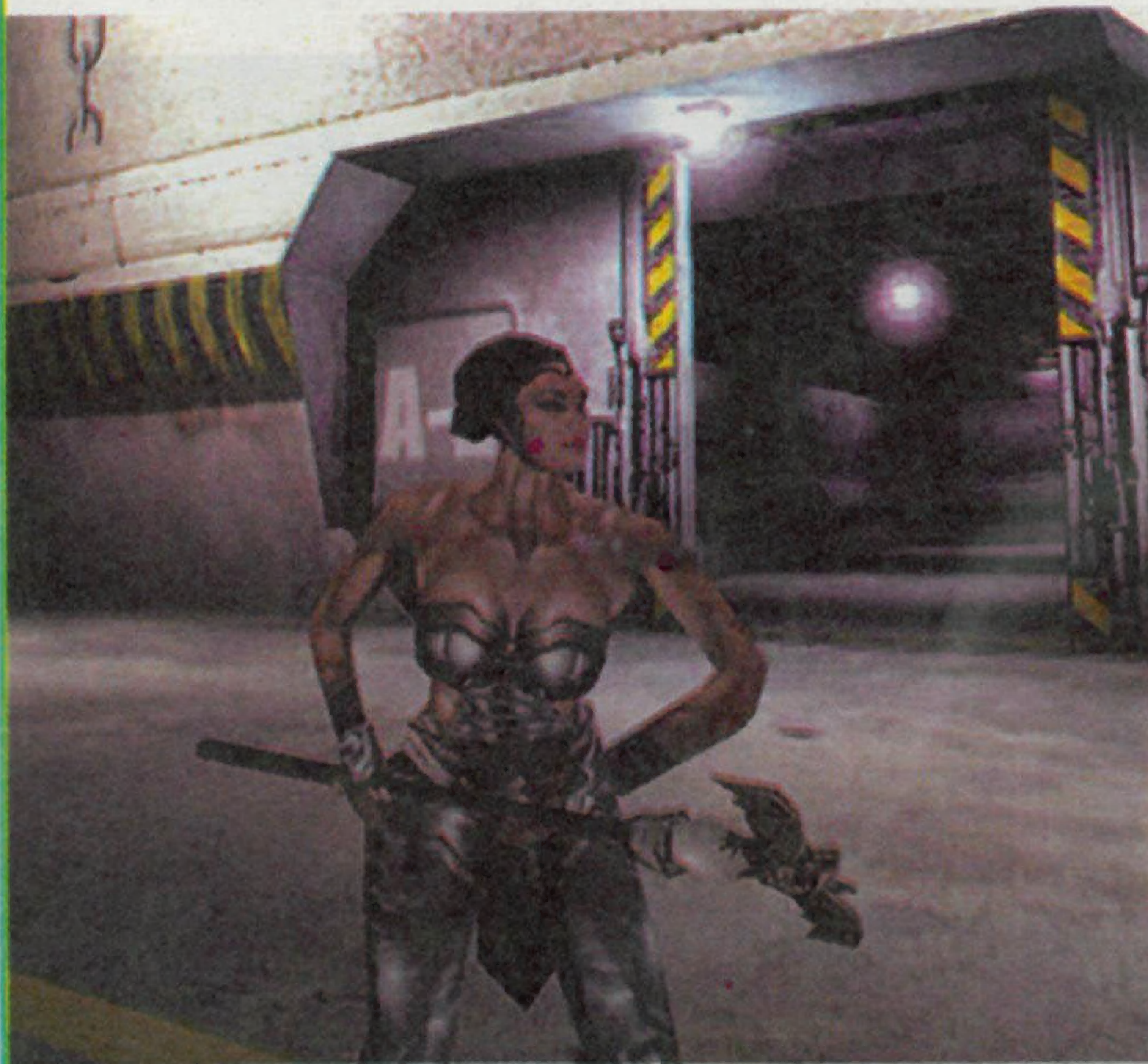
CDV a pus online noul site al lui *Sudden Strike 2*, urmarea RTS-ului a cărei acțiune se desfășoară în cel de-al Doilea Război Mondial. Din păcate, la data închiderii ediției, demo-ul anunțat "în curând" nu era încă disponibil. Am înțeles că va avea o misiune singleplayer, în care vom trece la atac cu japonezii, țară care nu

era prezentă în precedentul *Sudden Strike*. Va trebui să înfruntăm trupele britanice în Pacific. Una dintre inovațiile anunțate va fi posibilitatea de a ne transporta oamenii cu avionul sau cu vaporul.

*Sudden Strike 2* este așteptat pentru 6 iunie 2002. Asta da debarcare!

FREEFORM INTERACTIVE

## Purge



Creatorii modului "Future vs. Fantasy" pentru *Quake* lucrează la un shooter SF: *Purge*. Acesta este numele jocului și va fi centrat pe un conflict între un grup de oameni modificați genetic, cunoscut sub numele de "Order", și o facțiune de magi, numiți "Chosen". Odată cu uciderea liderului magilor, se declanșează un război numit "Purge". Jucătorii vor putea alege între diferite tipuri de personaje, între care un android, un soldat de elită și un cyborg de partea "Order", sau un mag, un războinic și un asasin de partea fracțiunii magico-religioase. Jocul ar trebui să intre în faza testului beta la sfârșitul acestei luni. Pentru moment nu a fost anunțată nici o dată de apariție.



# Raven Shield: noul Rainbow Six

Ubi Soft a prezentat oficial noul titlu din seria Rainbow Six. Este intitulat Rainbow Six: Raven Shield. Jocul este produs de studioul Ubi Soft de la Montreal în colaborare cu Red Storm. Jocul va utiliza versiunea motorului 3D al lui Unreal, cel folosit pentru realizarea

superbului Unreal 2. În acest episod, comando-urile de elită vor fi trimise în misiuni pe întreg globul, în căutarea unei teribile arme biologice. Jocul este anunțat pentru toamna lui 2002.



CRYO

## Stealth Combat

Cryo anunță pentru aprilie 2002 apariția lui **Stealth Combat**, un joc de acțiune/tactică futuristă. Povestea se desfășoară în 2038, războiul face ravagii între AEM (Alianță Economică și Militară) și Marele Imperiu. După ce și-a ales facțiunea, jucătorul se va găsi la comanda diverselor vehicule militare, pe parcursul a peste 25 misiuni trebuind să întreprindă operațiuni de infiltrare, recunoaștere și distrugere. Peste 20 vehicule vor fi disponibile, de la roboți giganti până la amfibii, în afară de tancuri, elicoptere, jeepuri etc. Ca să vă faceți o părere, aruncați mai bine o privire peste demo-ul inclus pe CD.

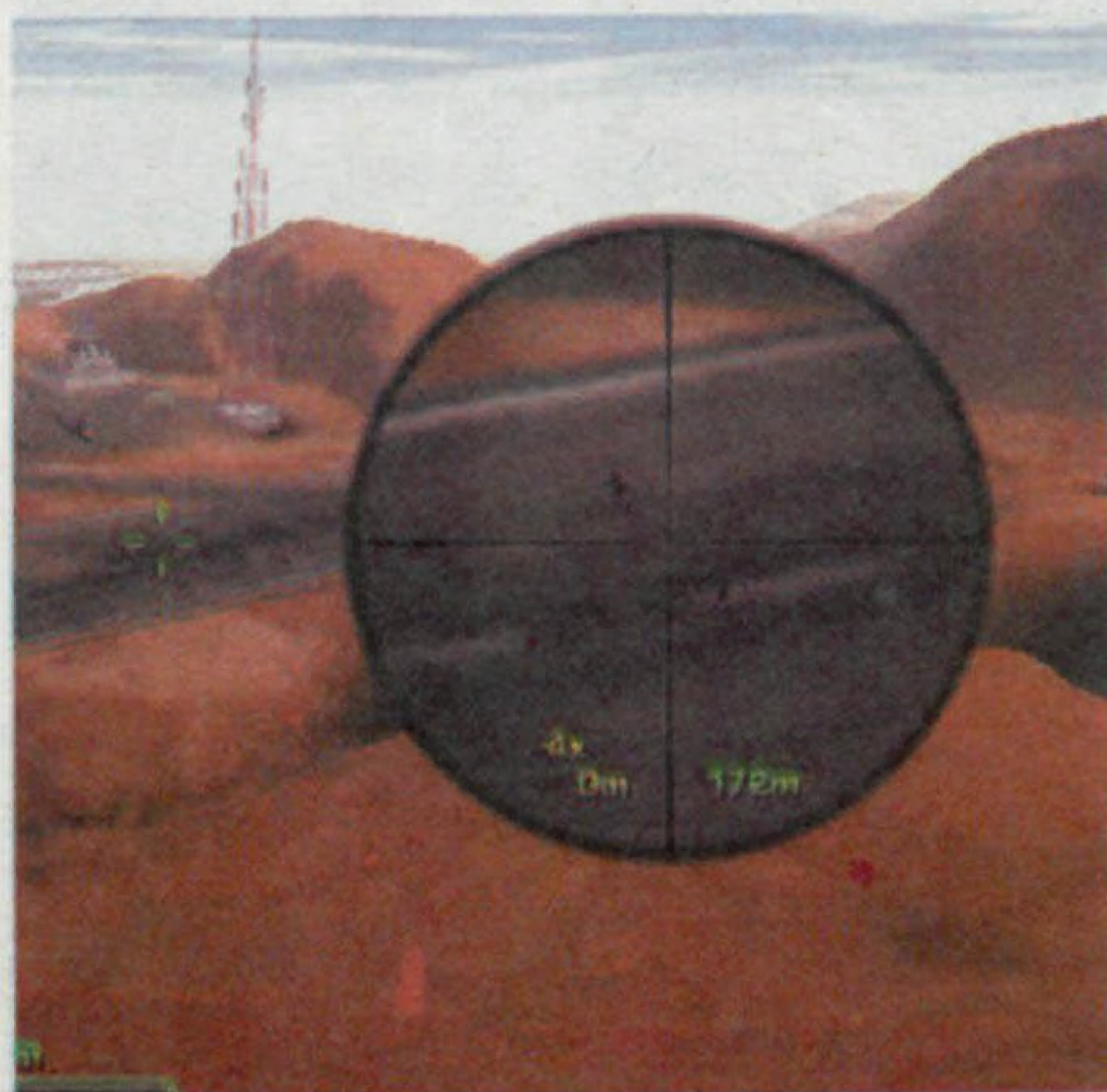
NOVALOGIC

## Delta Force: Task Force Dagger

NovaLogic a anunțat un parteneriat de co-producție cu Zombie Studios pentru realizarea următorului **Delta Force**. Botezat **Task Force Dagger**, titlul va fi realizat cu ultima versiune a motorului **Land Warrior** de la NovaLogic. Va introduce noi concepte în seria **Delta Force**, cum este posibilitatea de a juca cu unul din cele zece tipuri de soldați de elită, între care **Delta Force**, **Marine Force Recon**, **Seal** sau **SAS**.

"Zombie va realiza un **Delta Force** bazat pe țintele și obiectivele întâlnite în operațiunile reale" a precizat Mark Long, de la Zombie.

**Delta Force: Task Force Dagger** este anunțat pentru mai 2002.



## Unreal 2 amânat!

Inițial anunțat pentru luna mai, **Unreal 2** nu va fi disponibil înainte de sfârșitul lui iunie. Mark Rein, șeful lui Epic a explicat că finisarea game-ului mai necesită ceva timp, dar așteptarea va merita 100%. V-ați convins?

## Anunțat QuakeCon 2K2

Id Software a anunțat data la care își va da întâlnire cu toți fanii de **Quake**, **Doom** și **FPS** în general, la următorul **QuakeCon**. Gala anuală organizată de monstrul sacru al FPS-urilor va avea loc între 15 și 18 august, la Mesquite, Texas. În program sunt prevăzute o competiție de **Quake III Arena** în deathmatch, o competiție de **Quake III Arena** pe echipe, conferințe și jocuri în rețea până te-apucă zorile. La ultimul **QuakeCon**, id Software a anunțat că lucrează la **Doom 3** și **Quake 4** și este foarte probabil că la **QuakeCon 2K2** vor fi difuzate noi informații despre cele două jocuri.

## Următorul ECTS va fi deschis publicului

CMP Europe a anunțat că **ECTS 2002** se va schimba radical față de edițiile precedente. Târgul va fi deschis publicului, până acum fiind rezervat numai profesioniștilor. Un gest de deschidere care acoperă de fapt o situație de criză evidentă, legată de o participare săracă a profesioniștilor în domeniu. **ECTS** va rămâne un punct important pentru afacerile în domeniul jocurilor. Pavilioane dedicate anumitor țări (Franța, Italia, Germania) vor permite micilor producători locali să se facă cunoscuți. Vor fi organizate în continuare numeroase conferințe, iar **Game Developers Conference** va avea loc înainte de **ECTS**. Acest mare târg se va desfășura la Londra între 1-3 septembrie 2002, la centrul ExCel.

## TOP 10 ROMÂNIA

- 1 HALF LIFE: COUNTER-STRIKE
- 2 MEDAL OF HONOR: ALLIED ASSAULT
- 3 COMMANDOS 2
- 4 EMPIRE EARTH
- 5 RETURN TO CASTLE WOLFENSTEIN
- 6 DIABLO 2: LORD OF DESTRUCTION
- 7 BALDUR'S GATE 2: THRONE OF BHAAL
- 8 GHOST RECON
- 9 CIVILIZATION 3
- 10 COMMAND & CONQUER: RENEGADE



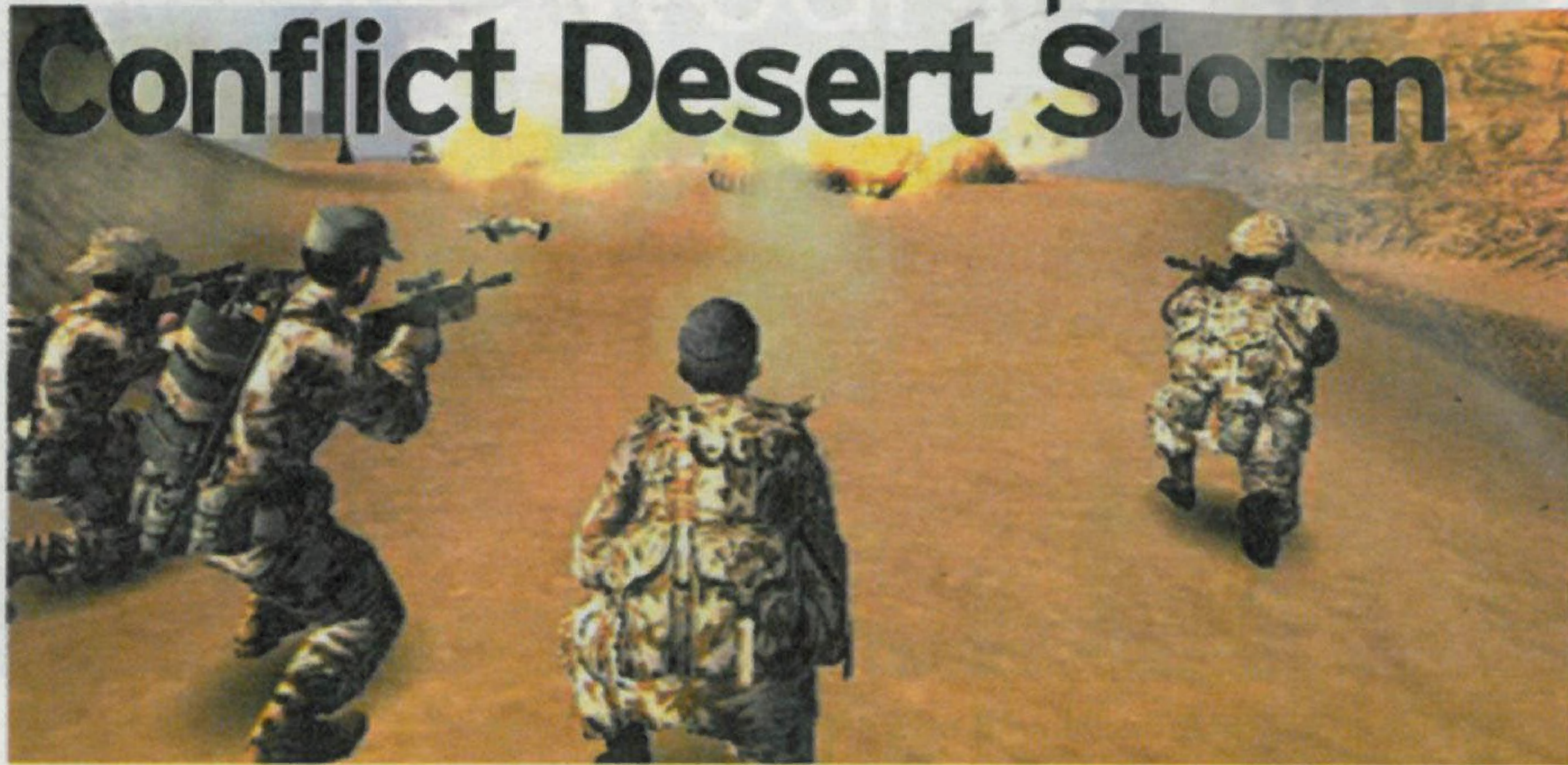
## Topul cititorilor PC Games

Pentru a fi la curent cu ceea ce se joacă, lună de lună aflăm ce se vede pe monitoarele cititorilor PC Games



- 1** **RETURN TO CASTLE WOLFENSTEIN**  
(Gray Matter/Monosit)  
**CADAVRU MORT**, care coboară din cavou, sculpă foc și se clatină ca un bețiv? B.J. Blazkowicz, vă rog să preluați!  
Luna trecută: **1**
- 2** **DIABLO 2: LORD OF DESTRUCTION**  
(Blizzard/Monosit)  
**CORBUL NEGRU** este cel mai bun prieten al druidului, chiar dacă din cauza ciocului e destul de "necioplit".  
Luna trecută: **3**
- 3** **HALF LIFE: COUNTER-STRIKE**  
(CounterStrike.net/Monosit)  
**FEMEIE PROASTĂ**, acumă chiar și o femeie mă poate împușca! Când mă gândesc că am botezat-o the\_@V3Ng3R!  
Luna trecută: **4**
- 4** **EMPIRE EARTH**  
(Stainless Steel Studios/Best Computers)  
**MUCEGA ALB**, nobil armăsar ce ești, condu-ne cavaleria spre victorie! Te sperie cumva blindele? Eh! Un regat pentru o mașină!  
Luna trecută: **2**
- 5** **BALDUR'S GATE 2: SHADOWS OF AMN**  
(BioWare/Best Computers)  
**PITIC MIC** cu topor mare și cu halba goală? Se pare că monștrii au prins o zi cu adevărat proastă!  
Luna trecută: **11**
- 6** **GHOST RECON**  
(Red Storm/Ubisoft)  
**CÂMPIA DESCHISĂ** e cu siguranță neavantaioasă pentru atac, data viitoare să încercăm mai bine misiunea din junglă.  
Luna trecută: **NOU**
- 7** **OPERATION FLASHPOINT**  
(Bohemia Interactive/Best Computers)  
**RAPIDĂ CALEAȘCĂ**, blindatul acesta! De la 0 la 50 în doar jumătate de oră, dacă ai noroc! să nu te prindă un Panzerfaust.  
Luna trecută: **5**
- 8** **UNREAL TOURNAMENT**  
(Epic/Monosit)  
**CERȘETOR SĂRAC**, în loc de mâncare nu primește decât un steag, după care trag toți după el... ce nemernicie!  
Luna trecută: **9**
- 9** **ALIENS VS. PREDATOR 2**  
(Monolith/Monosit)  
**LEOARCĂ** la joc? E trăsura fricii, mai ales când tâmpiții ăștia de alieni te sperie la tot pasul.  
Luna trecută: **6**
- 10** **COMMANDOS 2: MEN OF COURAGE**  
(Pyro Studios/Monosit)  
**MELC LENT?** O omidă uriașă? Nu, este Green Beretul, care trebuie să se târască din nou peste toată harta.  
Luna trecută: **7**

# Un rezervist SAS mobilizat de SCI pentru Conflict Desert Storm



SCI a anunțat semnarea unui acord de colaborare exclusivă cu Cameron Spence, un veteran NCO (NonCommissioned Officer sau ofițer în rezervă) SAS (Special Air Services), arhicunoscuta unitate de elită engleză. Specialistul va fi consilier la producerea jocului **Conflict Desert Storm**, wargame-ul studiourilor Pivotal, a cărui acțiune se va desfășura în anul 1991 în timpul

operațiunii "Furtuna Deșertului" (Irak). Apariția lui **Conflict Desert Storm** este anunțată pentru luna iunie pe PC, PS2 și Xbox. Nu este prima dată când un producător de jocuri apelează la serviciile unui veteran al trupelor de elită engleze pentru a face mai credibil și realist conținutul jocului. Anul trecut, Rage a semnat un acord cu Andy McNab, veteran SAS la rândul său.

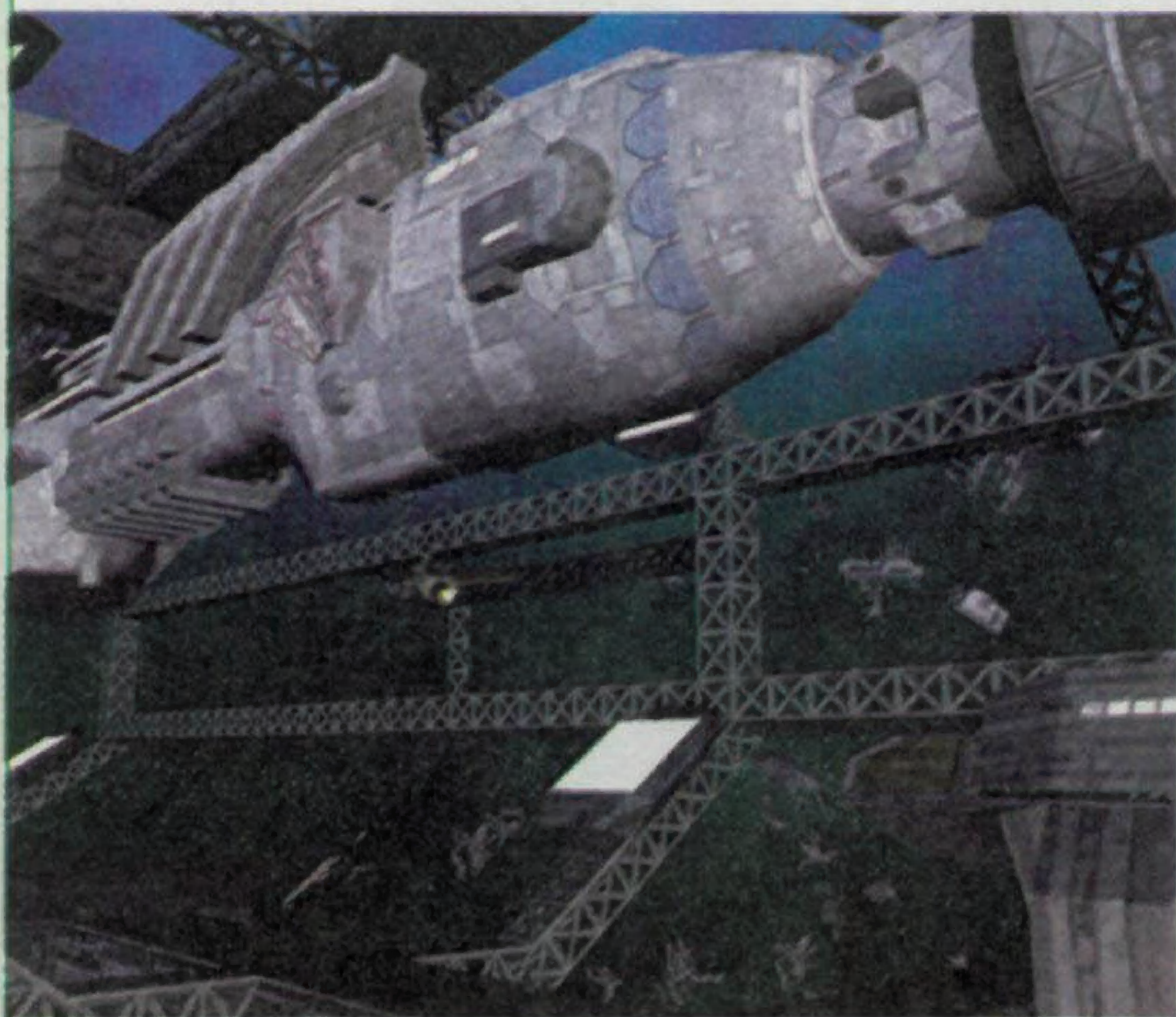
## STRATEGY FIRST

### Freelancer

Anulat, apoi întârziat, ambițiosul **Space Opera** al lui Digital Anvil va vedea lumina zilei fără ajutorul părintelui său: Chris Roberts. **Freelancer** se înscrie în categoria lui **Wing Commander** și a altor simulatoare spațiale: pe fondul unei saga spațiale, jucătorul intră în pielea unui pilot mercenar care-și oferă serviciile pentru comerțul în cele patru colțuri ale galaxiei. Deh, conceptul nu o fi el prea original (**Elite**, **Privateer** etc.), dar ambițiile tehnice ale lui **Freelancer** promit un univers SF credibil și captivant. Jucătorul evoluează într-un scenariu



complex care oferă o mare libertate de mișcare: la comanda navei sale jucătorul poate aborda aventura în diferite moduri, în calitate de pirat, vânzător de recompense sau explorator. Acțiunile lui sunt memorabile și îi alimentează reputația. Gameplay-ul îi permite să-și formeze aliați sau potrivnici, totul depinde de maniera în care joacă. Modulul singleplayer i se adaugă mai multe moduri multiplayer, între care unul în care jucătorii iau parte la o campanie care care evoluează chiar și atunci când nu jucăm și unul mai clasic via Zone.com. Amânat și, din fericire, nu anulat, cum am fi crezut, **Freelancer** ar trebui să fie disponibil pentru PC la sfârșitul anului.







## STRATEGY FIRST

### O.R.B.

O.R.B., adică Offworld Ressource Base, este în producție de mai bine de patru ani în incintele lui Strategy First. Este un RTS, care vine în linia lui **Homeworld**, unde jucătorul conduce o flotă de nave spațiale în imensitatea cosmosului. Jocul se desfășoară în sistemul so-

lar Aldus. Două rase, care au evoluat pe două planete îndepărtate descoperă că nu sunt singure în galaxie...

Apariția lui O.R.B. este anunțată pentru vara aceasta.

## OCTAGON ENTERTAINMENT

### reprezintă interesele lui Painkiller!

Octagon Entertainment, care este un fel de întreprindere care pune producătorii în relație cu editorii, a semnat un acord cu People Can Fly. Acest studio polonez compus din 25 veterani ai industriei jocurilor, fondat recent de membrii lui Lemmon Interactive, între care Adrian Chmielarz (**Starmaggedon**), caută un

distribuitor internațional pentru Painkiller. Următorul lor joc de acțiune, care sună familiar celor obișnuiți cu **Max Payne**, va fi un 1st person shooter. Jucătorul va intra în pielea unui mercenar exorcist, care va avea de-a face cu tot soiul de demoni...

## STRATEGY FIRST

### Legion

Strategy First s-a hotărât să publice Legion, titlul de strategie de la Paradox Entertainment. Cum ne imaginăm după nume, acest joc va fi ambientat în Roma antică. Vom controla unul din numeroasele triburi care locuiau peninsula înainte de apariția puterii romane. Numărul de adversari controlați de calculator ar trebui să atingă cifra de 20, atenția fiind îndreptată în special asupra unei simulări riguroase și realiste a tacticilor de luptă și resurselor.



## THEY SOLD A MILLION

The BEST PC games collected for you



**Bigbox**



În curând:

Heroes of Might & Magic IV

Might & Magic IX

Un lucru e absolut sigur,



Prietenii de nadejde  
raman aceiași:

**MONOSIT**

Acum si jocuri pentru  
Playstation 1 si 2!

Pentru orice titlu multimedia  
comenzi si la Monosit Shop  
[www.monosit.ro](http://www.monosit.ro)

BUCUREȘTI, SPLAIUL UNIRII NR. 4  
BL. 83, SC. 2, AP. 10.  
TEL: 01-3306352, FAX: 01-3306355  
E-MAIL: [MONOSIT@ROSNET.RO](mailto:MONOSIT@ROSNET.RO)



### Vine 3Dmark2002?

Noua versiune a cunoscutului program de benchmark 3DMark e deja în lucru. Pentru a scurta perioada de așteptare, Mad Onion va scoate o a doua ediție cu test DirectX 8.1, care utilizează pixel shader, după standardul 1.4. Acesta nu e suportat la ora actuală decât de cipul Radeon 8500 de la Ati. De asemenea, vor fi incluse și suportul pentru procesoare Athlon XP, noile cipuri Pentium 4 precum și pentru cipurile grafice Kyro II. Mai multe informații poți găsi la [www.madonion.com](http://www.madonion.com).

### Refuzuri la CeBIT

Cele două firme, Matrox și Creative, nu vor fi reprezentate la expoziția de specialitate pentru computere CeBIT 2002. În timp ce Creative lipsește astfel deja pentru a doua oară, refuzul lui Matrox vine surprinzător. CeBIT-ul are loc între 13 și 20.03.2002 în Hanovra.

### Elsa rămâne în afaceri

Luna trecută s-au răspândit zvonuri potrivit cărora, firma Elsa s-ar afla în fața falimentului financiar. Purtătorul de cuvânt Heiner Dahmen a confirmat într-un interviu cu revista PC Games Hardware, că firma sa, precum și alți producători trebuie să se lupte cu probleme de livrare la plăcile GeForce3, iar zvonurile despre situația disperată ar fi nefondate. „În toate domeniile de producție asupra cărora se concentrează firma, avem de-a face cu multe solicitări”, a spus Dahmen.

### Vine Kyro III

Încă din trimestrul 2/2002 apare un nou cip grafic pe piață. „STG5500” va suporta DirectX 8 și este prezentat la CeBIT 2002. Ne așteptăm ca la noul cip grafic să se utilizeze memorie DDR.

ATI RADEON 8500 DV

## Un cămin nou la Guillemot

Guillemot a intrat într-un parteneriat strategic cu producătorul de plăci și cipuri grafice Ari. În martie All-in-Wander Radeon 8500V se va vinde exclusiv sub Brand Name-ul Hercules și prin distribuirea lui Guillemot.

Prețul pentru minunea multimedia cu tuner TV, interfață FireWire precum și ieșire și intrare video se va situa la 420 USD. Sub numele de Hercules vor urma și alte plăci grafice cu cipuri Ati actuale.

### GEFORCE3 TI200

128 MByte  
memorie grafică



**GIGANT DE MEMORIE** Pe lângă Leadtek și Gainward și Sparkle scoate în comerț o placă GeForce3 cu 128 Mbyte.

Plăcile grafice GeForce3 Ti-200, cu 128 în loc de obișnuiții 64 MByte DDR-SDRAM, vor fi produse de Leadtek, Gainward și Sparkle. Sparkle SP7200T2, cu interfață DVI și ieșire TV, costă în jur de 270 euro. Noile plăci cu 128 MByte costă cu 10 până la 20 de procente mai mult.

### NVIDIA GEFORCE4

Se întrevide  
o nouă familie  
de cipuri

Încă din februarie, Nvidia și-a prezentat noua familie de cipuri GeForce4 ([www.nvidia.com](http://www.nvidia.com)). Se pare că numele va rămâne definitiv acesta, datele tehnice însă încă nu sunt sigure. Cipurile vor avea și prescurtări suplimentare. Cipul cu numele de cod NV17 va fi utilizat probabil în trei variante, ca GeForce4 MX-420, MX-440 și MX-460. Cele trei modele vor diferi atât în ceea ce privește frecvențele de tact ale cipului și memoriei, cât și prin calitatea memoriei. În domeniul high-end, NV25 va oferi prin cele două versiuni Ti-4400 și Ti-4600 performanțe de vis fanilor de jocuri 3D. Detalii despre noile cipuri poți găsi în următoarea ediție a PC Games.



### ELECTRONIC ARTS

## Athlon XP pentru producătorii de jocuri

Gigantul jocurilor Electronic Arts (FIFA 2002, Medal of Honour: Allied Assault) se va axa în dezvoltarea viitoarelor jocuri pe PC-uri cu procesoare AMD. Vicepreședintele EA Cronce spune: „Hotărâtoare pentru utilizarea mondială a procesoarelor Athlon MP, ca parte a workstation-urilor noastre de dezvoltare, a fost performanța de calcul, compatibilitatea și robustețea. Aceste puncte contribuie la accelerarea procesului de design al jocurilor.” Dar și în domeniile distribuție, finanțe, marketing și contabilitate vor fi utilizate procesoarele rapide.



**TOTUL NOU** Electronic Arts se bazează la realizarea jocurilor pe procesoare AMD.

### Tuning XP

În numărul următor poți afla cum poți ajunge la performanțe maxime în Windows XP

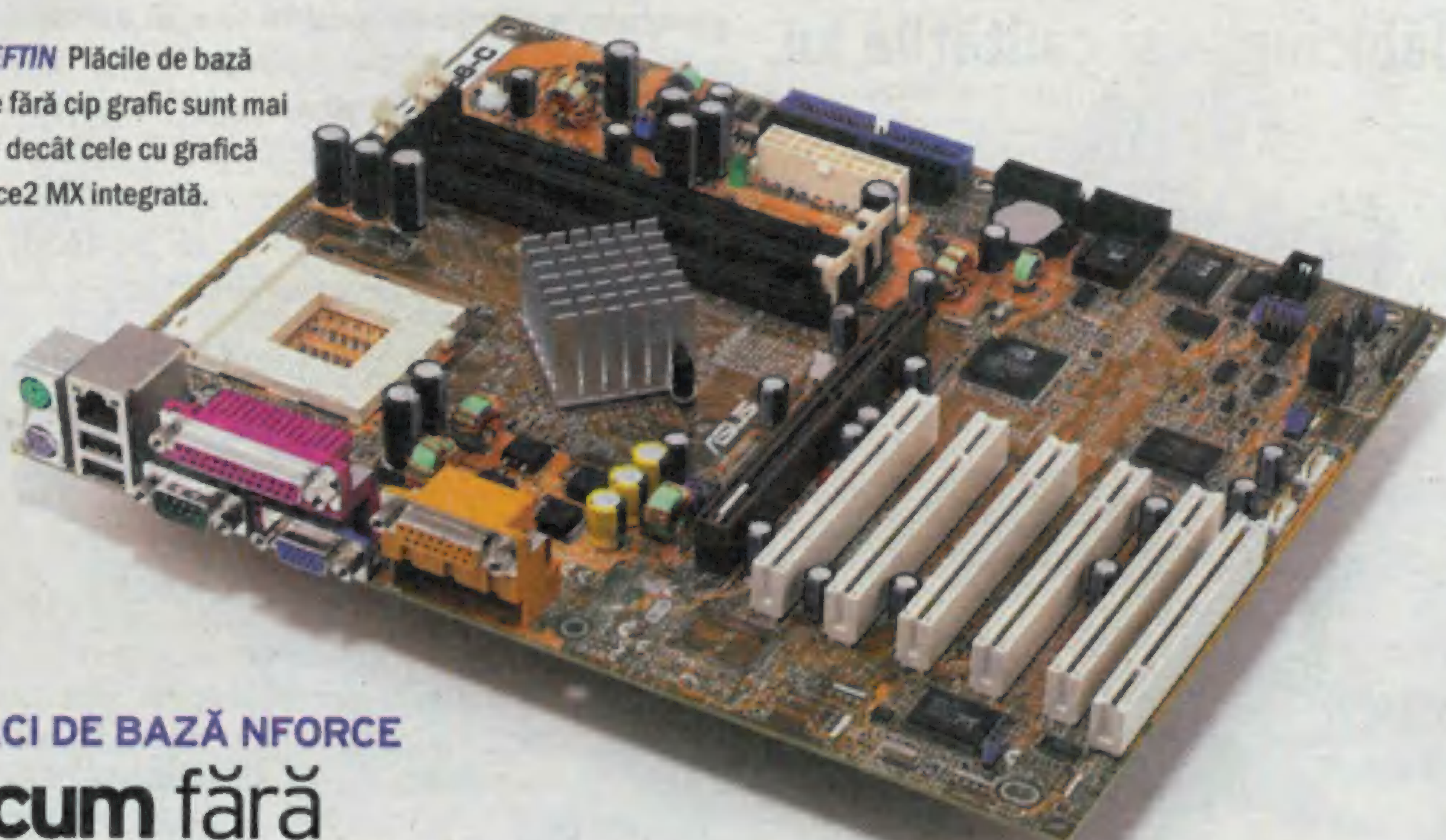






AMD a pornit în noul an cu Athlon XP 2.000+. Procesorul SocketA nu e tacticat, după cum ar indica numele său, cu 2.000, ci cu 1.666 MHz. Toate procesoarele XP sunt livrate încă de când s-au introdus cu nume de model, care indică performanța în comparație cu un procesor AMD Athlon vechi. Cu cât e mai mare acest număr de model, cu atât mai bună este performanța. În specialul nostru de hardware de la pagina 14 poți citi mai multe despre performanța procesorului.

**MAI IEFTIN** Plăcile de bază Nforce fără cip grafic sunt mai ieftine decât cele cu grafică GeForce2 MX integrată.



## PLĂCI DE BAZĂ NFORCE

### Acum fără grafică integrată

Chipsetul de placă de bază Nforce a creat furori deja la introducerea sa prin chipul grafic GeForce2 integrat. Acum Nvidia fabrică două variante fără aceste componente. Nforce 415 suportă două canale Ultra ATA/100, șase porturi USB 1.1, un controller PCI, sunet AC97 și dispune de o placă de rețea 10/100 Mbit/s integrată.

Nforce 415-D vine cu suportul Dolby 5.1. Suportate sunt module de memorie PC200 și PC266, Front Side Bus-ul lucrează cu 100 MHz sau 133 MHz DDR. Asus ne oferă prin A7N266-C o placă de bază bazată pe cipul Nforce 514-D. Modelul cu placă de rețea integrată costă doar 146 USD, iar cel fără, 134 USD.

## INTEL CELERON 1.300

### Un începător rapid

Procesorul rapid pentru începători de la Intel este noul Celeron, tacticat la 1.300 MHz.

Acesta se realizează prin procedeul de 0,13 micrometri. Ca toate procesoarele Celeron de pe piață, și acesta folosește formatul Socket370. Procesorul apare deja în luna curentă și costă în jur de 144 USD in-a-box. O placă de bază

Socket370 care merită recomandată este CUSL2 produsă de Asus. Aceasta dispune de chipsetul Intel i815E și costă în jur de 200 euro.

## AMD DURON 1.300

### Rapid și ieftin

Între timp Duron, procesorul pentru începători al firmei AMD, se găsește deja și el la o frecvență de tact de 1.300 MHz. Procesorul SocketA dispune de 192 kB memorie on-chip și lucrează la un Front Side Bus de 100 MHz DDR. Procesorul apare în comerț în cursul lunii februarie și costă în jur de 110 USD. O placă de bază SocketA recomandabilă pentru acest procesor este 8KHA+ de la Epox. Aceasta utilizează chipsetul KT266A al firmei VIA și costă în jur de 120 USD.



## PC Tool Kit

Internet shop-ul Alternate ([www.alternate.de](http://www.alternate.de)) oferă acum un set complet de unelte. „PC Tool Kit” se livrează în trei versiuni: Basic, Standard și Premium. În funcție de model, primești de toate, de la șurubelniță până la ciocanul de lipit. Setul este livrat într-o geantă elegantă de piele, iar prețul este de 40 USD.

## Update de software QDI

QDI scoate o nouă versiune a software-ului său de placă de bază: cu Speed Easy 2 poți seta în BIOS tensiunea pentru procesor, poți seta placa grafică AGP sau chiar și memoria DDR RAM a sistemului. Utilitarul Logo Easy 2 îți permite chiar și crearea de Bootlog-uri proprii cu până la 16,7 milioane de culori. Step Easy 2 îți pune la dispoziție funcții de supratacare direct în Windows, iar printr-un mecanism de protecție, procesorul va fi ferit de supraîncălzire. Mai multe informații găsești la [www.qdigrp.com](http://www.qdigrp.com).

## VIA C3 933

VIA și-a completat seria de procesoare C3. Noul top model este C3 cu 933 MHz. Procesorul este realizat într-un proces combinat de 0,13 și 0,15 micrometri și dispune de cea mai mică dimensiune de core dintre procesoarele 586. Datorită consumului redus de energie, e conceput înainte de toate pentru notebook-uri.

## Zvonuri AMD

Abia a apărut Athlon XP 2000+ pe piață, și deja apar zvonurile despre procesoare AMD noi pe Internet. În trimestrul trei se zice că ar apărea pe piață un Athlon XP 2.600+ cu 2.067 MHz. Tot pentru această perioadă se planifică și un urmaș de Duron cu actualul nume de cod „Appaloosa”, într-o versiune de 1.800+ cu 1.533 MHz.

## Intel oprește fabricarea

Gigantul de procesoare Intel vrea să oprească producția procesoarelor Celeron de 800 și 850 MHz în format FC-PGA. Producătorii de PC deja nu mai pot comanda modelele la Intel. De asemenea, cad din oferte și procesoarele Pentium III cu 866, 1.000 și 1.100 MHz (FC-PGA Package) și Pentium III 933 în Package FC-PGA și FC-PGA2. Potrivit Intel, aceasta este o reacție la cererea pieței pentru procesoare mai rapide.



# Empire Earth

Împlinește hitul de strategie așteptările fanilor? Chestionarul PC Games completat de jucătorii lui Empire Earth **ne arată slăbiciunile și calitățile lui.**

**U**na dintre întrebările noastre din chestionar a fost: „Îți dorești un Mission CD pentru Empire Earth?”. Faptul că 93 procente au răspuns cu da la această întrebare ar trebui să pună producătorul pe gânduri.

Potrivit reacției jucătorilor, singurul „punct slab” al șlagărului de vânzări pare a fi modul multiplayer: 33 procente l-au încercat în rețea sau pe Internet, iar 70 procente îi dau nota bine. Aproape 92 procente ale celor care au încercat deja partidele în rețea spun însă că nu s-ar grupa în ligi sau clanuri și nici pe viitor nu intenționează acest lucru. Cât de repede se dezvoltă și cât de angajată este o comunitate de joc decide în cea mai mare măsură longevitatea unui joc.

## Dramatism la vârf

Pentru 86 procente le plac scurtele secvențe de acțiune, care pornesc pe parcursul jocului ca după scenariul unui film. 14 procente se simt deranjați în joc.



## Gânditorul și berbecul

Pentru a câștiga bătăliile, 54 procente se bazează pe dezvoltare constantă după care năvălesc asupra adversarului. 46 procente își trimit unitățile mai degrabă cumpătat la atacuri de precizie.



## Compromisul 3D e în regulă

43 procente și-ai fi dorit o perspectivă care poate fi mișcată după plac. 52 procente sunt mulțumiți cu compromisul de a putea zooma din perspectiva fixă a camerei. 5 procente vor hărțile 2D înapoi.



## Construcția proprie proliferază

54 procente au făcut deja cu editorul misiuni proprii. 27 procente intenționează să recupereze și ei acest lucru. 19 procente nu sunt interesați



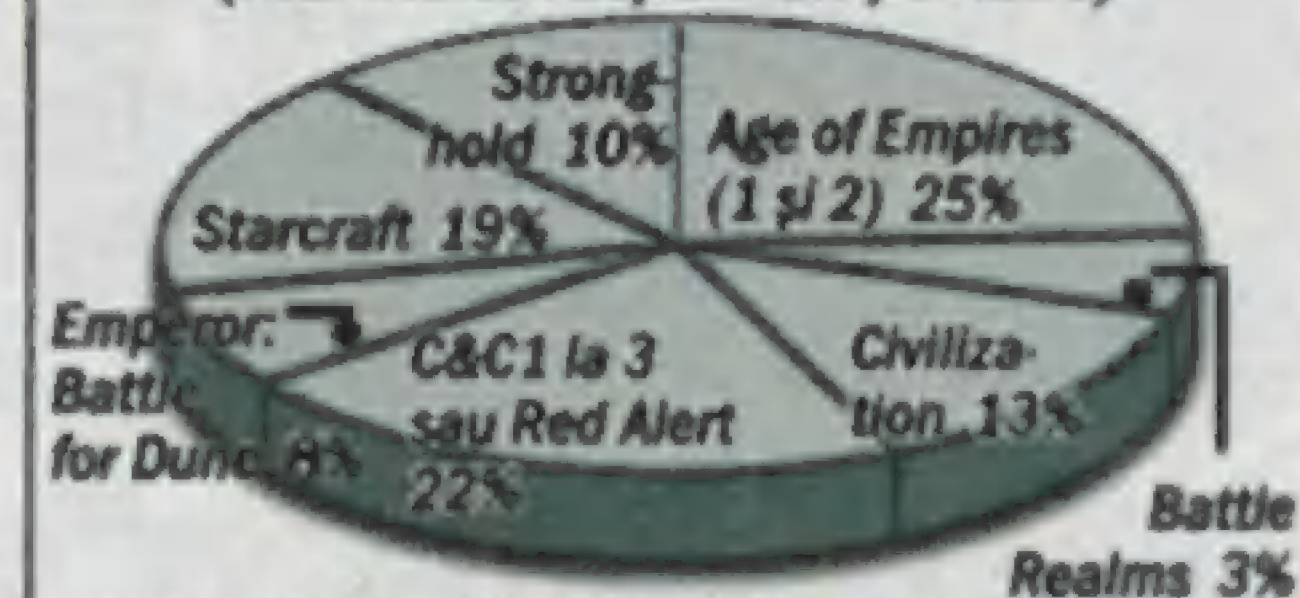


În restul punctelor, **Empire Earth** câștigă cele mai bune note, fie că e vorba de designul misiunilor, campaniilor, graficii, realismul scenariilor, atmosfera, controlul sau stabilitatea jocului, la toate categoriile majoritatea jucătorilor au dat note de „foarte bine” sau „bine”. Unora li se pare însă că gradul de dificultate e puțin prea ridicat: 63 procente spun că este „satisfăcător” sau „bine”. Doar 20 procente se simt ca-n sânul lui Avram în **Empire Earth**.

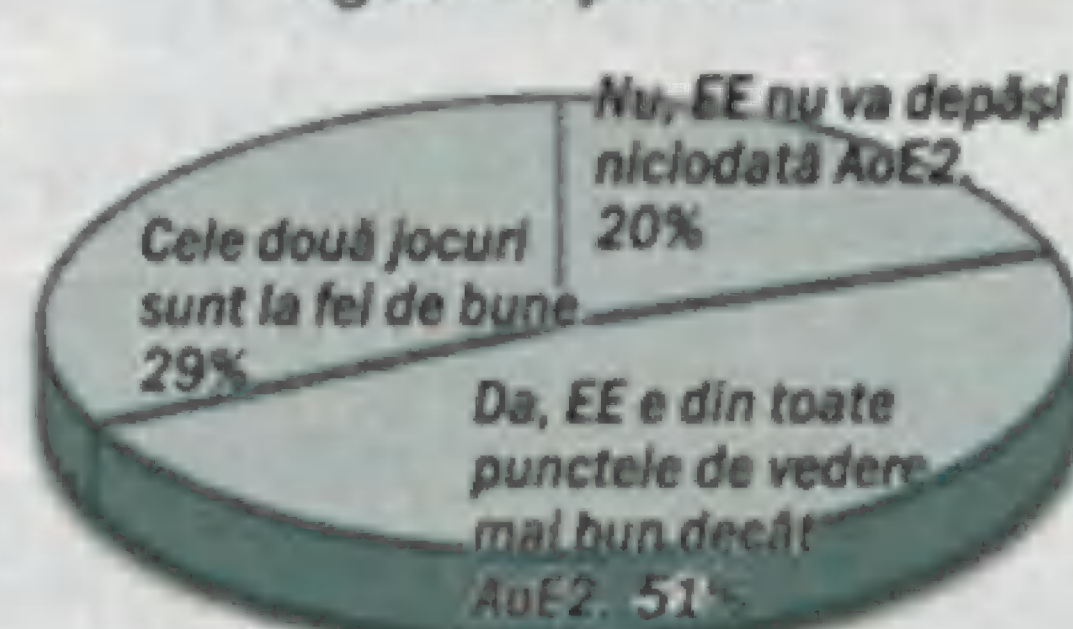
În ceea ce privește epoca preferată, uimitor de mulți jucători se încadrează în doar patru faze: dincolo de pragul de zece procente nu trec decât al Doilea Război Mondial și Epoca Nano. Împreună acestea însumează 87 procente.

În lunile ce urmează vor apărea alte posibile hituri ale genului ca **Age of Mythology**, **Praetorians**, **Sudden Strike 2** și **Warcraft 3**. Toate au potențial, vor avea însă un succes mai mare ca **Empire Earth**?

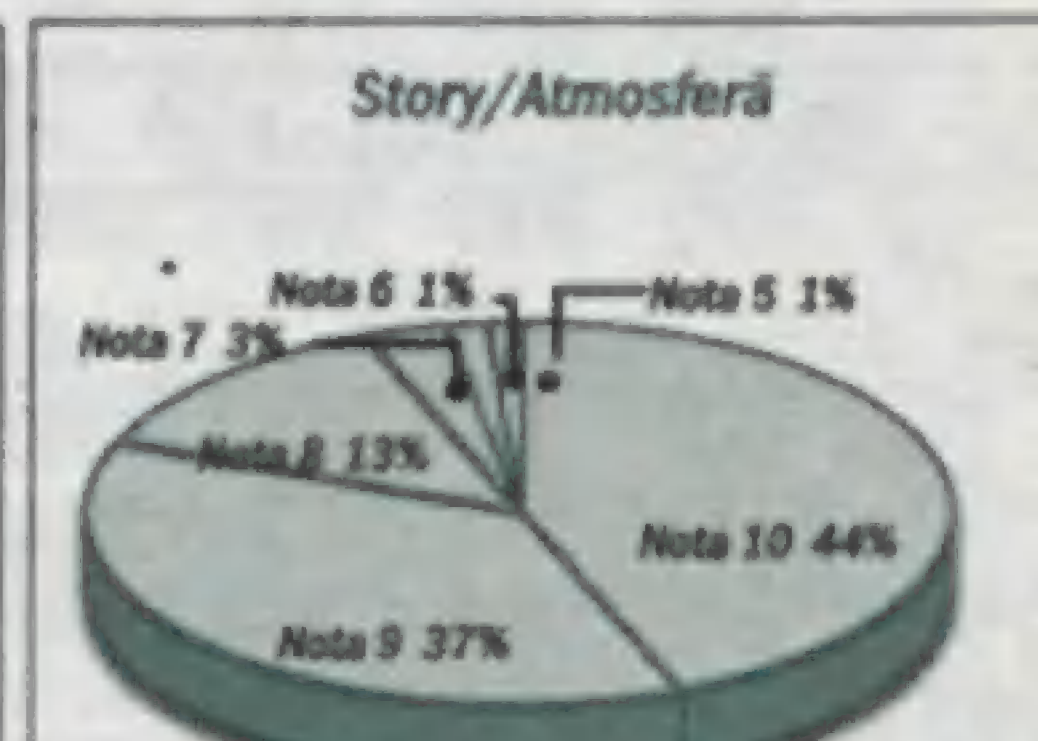
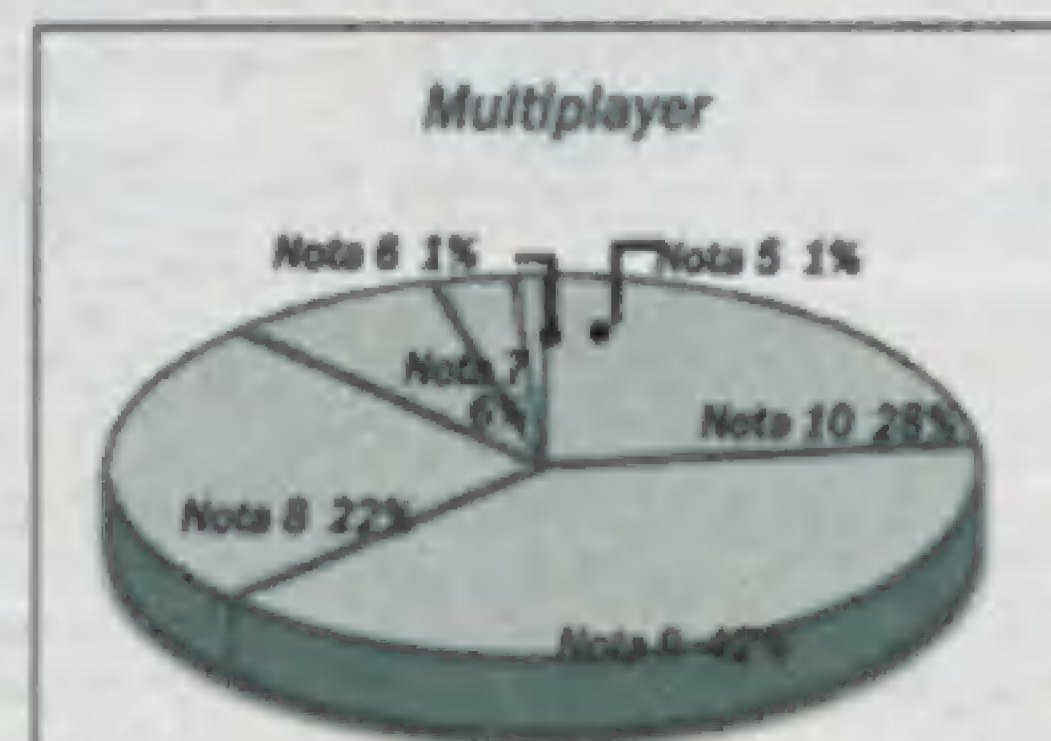
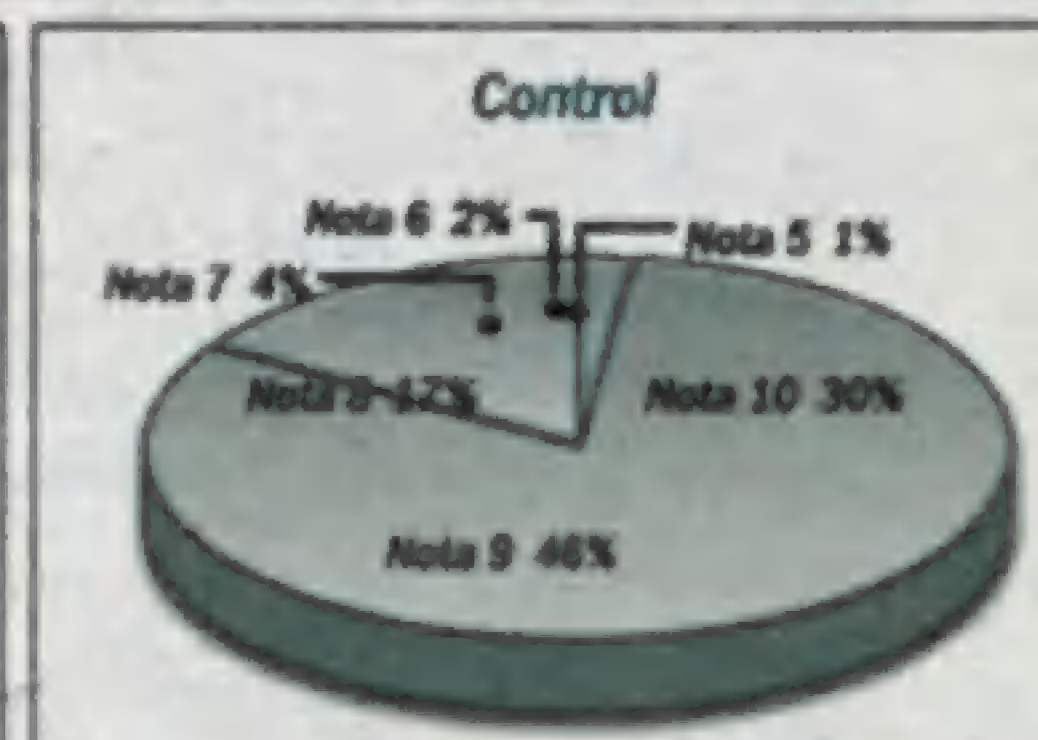
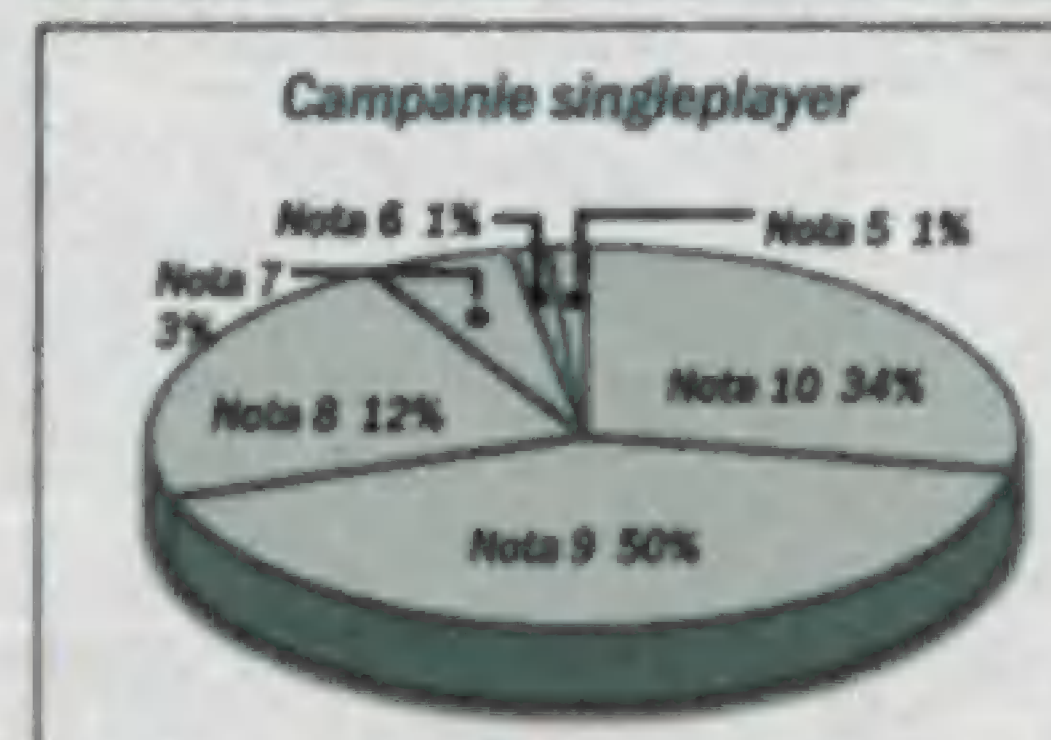
Care dintre următoarele RTS-uri le-ai mai jucat?  
(mai multe răspunsuri posibile)



Ești de părere că **Empire Earth** va înlocui **Age of Empires 2**?



Toate elementele importante de joc au primit note maxime.



## Profetul îi desparte

În cazul profetului părerile diferă: 37 procente îl plac pentru că vrăjile sale sunt foarte eficiente. 63 procente renunță la ajutorul său, pentru că le este prea complicat să-l folosească.

## Le plac grecii

50 procente preferă capitolul în care rolul principal îl joacă grecii. La mustață, 45 procente susțin campania germană ca fiind cea mai bună. Doar 5 procente se simt cel mai bine în pielea englezilor.

## Soldații bat cavalerii

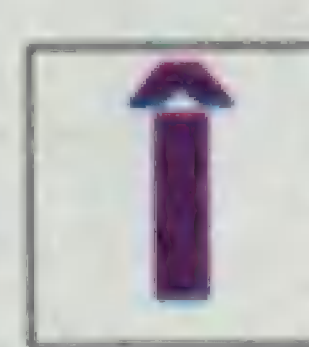
52 de procente consideră că fiind cea mai palpitantă campania Războiului Mondial. Epoca Nano primește 35 procente, iar Evul Mediu și Renașterea își împart restul de 13 procente.





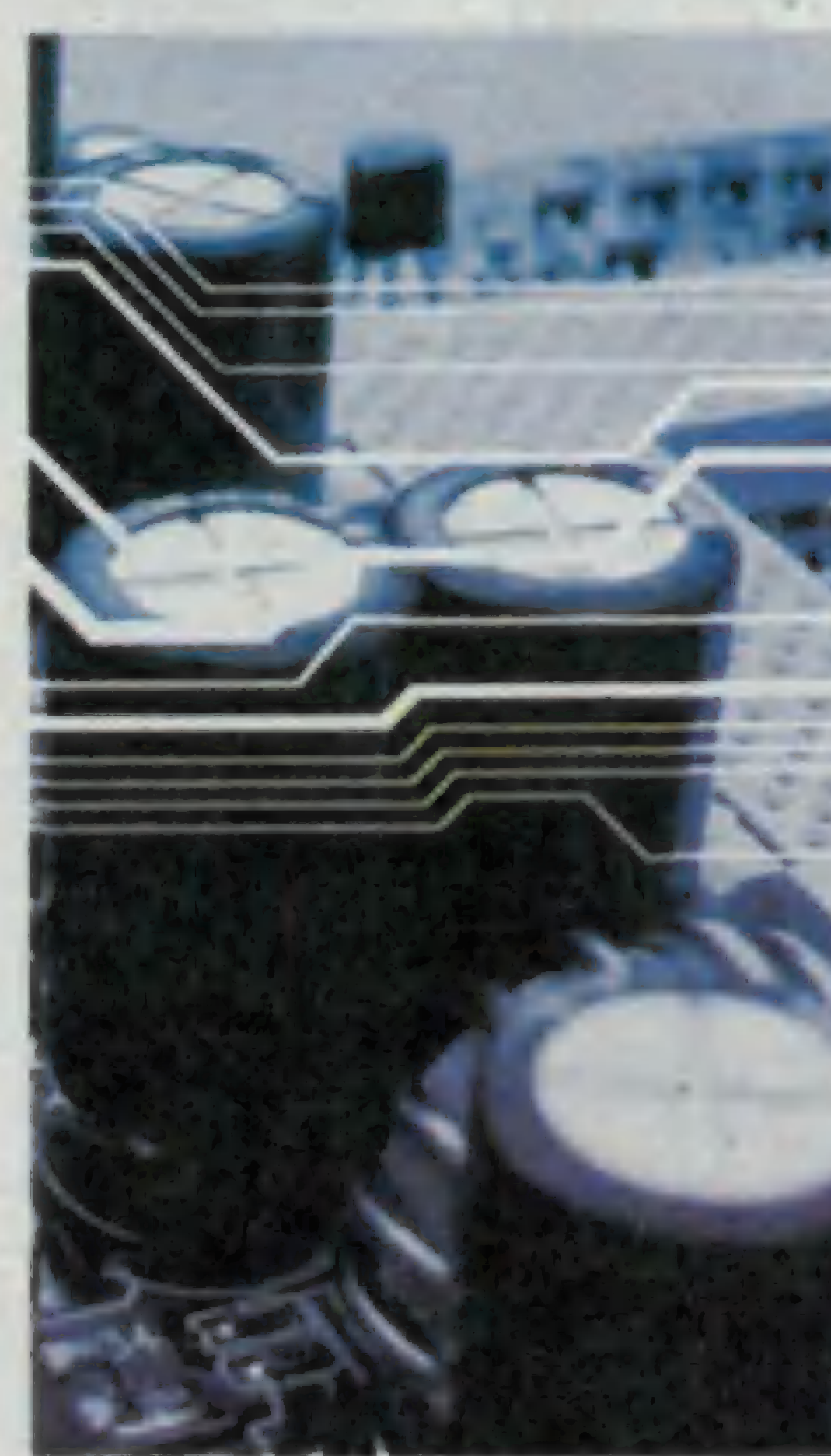
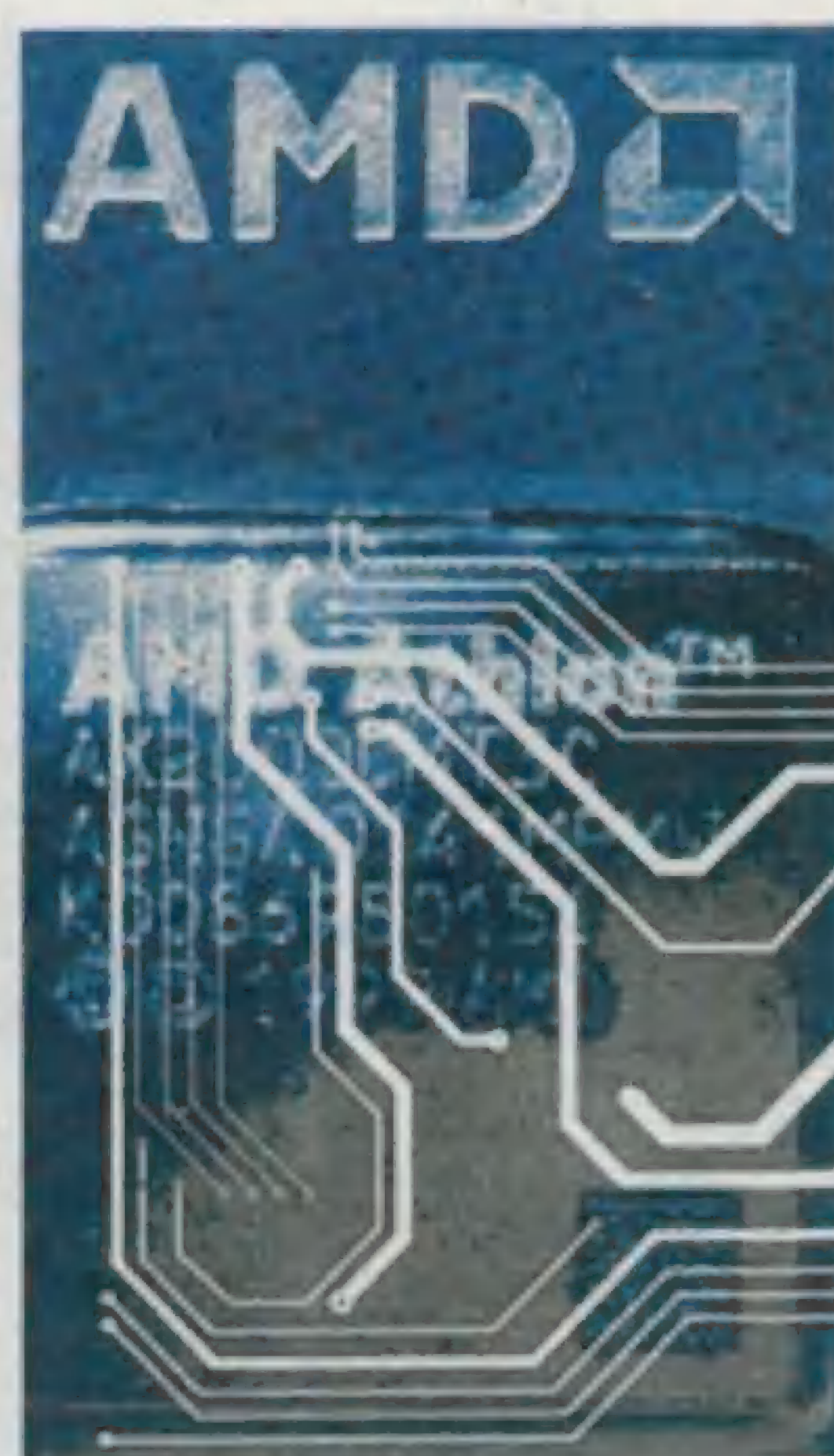
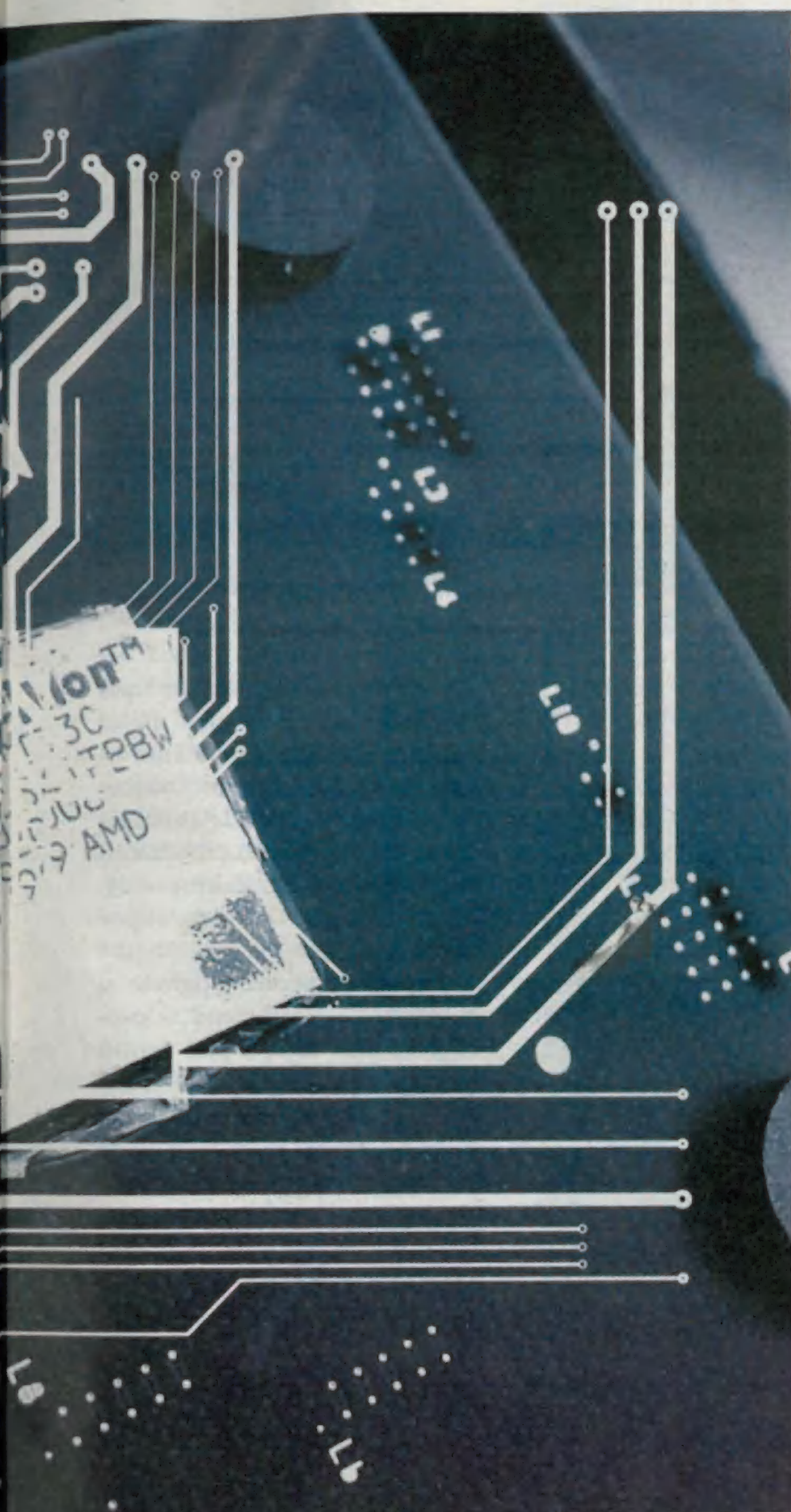
# Pur și simplu tacticos

Care procesor este cel mai rapid?  
Am adus la redacție **cele mai rapide**  
**variante a lui Athlon XP și Pentium 4**  
și le-am comparat.



n timp ce afară domnește o vreme ploioasă, atmosfera de pe piața procesoarelor e foarte încinsă: cei doi producători de procesoare AMD și Intel dau o bătălie crâncenă pentru ocuparea pieței, în care nu va putea câștiga decât unul singur: clientul. Procesoarele devin din ce în ce mai puternice, iar prețurile modelelor mai vechi se rostogolesc. Am verificat mai atent modelele de vârf ale celor doi producători și-ți explicăm, pe paginile următoare, care sunt cele mai bune procesoare pentru hobby, upgrade sau pentru o nouă achiziție.





Ca punct de plecare, am ales Athlon XP 2.000+ și rapidul Pentium 4 cu 2.200 MHz. Cipul Pentium 4 se găsește deja de un an pe piață. Indiferent de frecvența de tact, până la ora actuală toate posedau același core. Inima noilor procesoare Pentium Pro 4 a fost însă îmbunătățită. Rezultatul, care poartă denumirea „Northwood”, intră de asemenea în comerț sub numele marcant de Pentium 4. Până la ora actuală există versiuni de la 1.600 MHz în ambele modele. Pentru a evita confuziile, Northwood-ul de 2.000 MHz se numește, de exemplu, „Pentium 4 2.000A”, toate modelele de peste 2.000 MHz fiind dotate exclusiv cu

tehnologia mai avansată. Diferențierea e deosebit de importantă, deoarece noul cip nu numai că are nevoie de un socket diferit (socket 478), ci deține și dublul memoriei L2 Cache, fapt pentru care lucrează cu cinci până la șapte procente mai rapid. La alegerea dintre Willamette și Northwood, e bine să preferi Northwood-ul.

Ambele versiuni au în comun structura deosebită de procesare, care este diferențiată de procesoarele Pentium III și de toate procesoarele AMD. La designul seriei P4, Intel a pus accent pe atingerea unor frecvențe de tact foarte ridicate. În jocuri, însă, nu sunt tocmai atât de rapide precum

### Știi că ...

- ... AMD, începând cu cel târziu iunie 2002, nu va mai produce procesoarele în culoarea maro, ci în culoarea verde a logoului de firmă?
- ... 45 % dintre cititorii PC Games folosesc un procesor Athlon?
- ... 18 % și-au supratăctat deja procesorul și 47 % nu se apucă de așa ceva?
- ... 24 % dintre cititorii noștri joacă pe un Pentium III?
- ... Pentium 4, deși e deja de un an pe piață, nu e folosit decât de 4 % dintre cititorii PC Games?



## Descris pe scurt:

Aici am sortat și am explicat cei mai importanți termeni din jurul plăcilor de bază și procesoarelor.

### Athlon XP

Numele seriei actuale de procesoare a lui AMD indică un index de performanță în locul realei frecvențe de tact.

### Northwood

Cea mai nouă variantă a procesorului Pentium cu 512 în loc de 256 kByte memorie Level 2 Cache, de la 1.600 MHz în sus.

### Palomino

Urmaș al procesorului Athlon, numit în versiunea de desktop și „Athlon XP”, cea mai lentă versiune de 1.333 MHz se numește „Athlon XP 1.500+”.

### Pentium 4

Actuala serie de procesoare de la Intel, care se găsește la frecvențe de tact începând cu 1.400 MHz. Disponibil pentru două tipuri de interfețe: socket423 și socket478.

### SocketA

Format al interfeței pentru toate procesoarele AMD ca Duron, Athlon și Athlon XP.

### Socket423

Format de socket fără viitor pentru procesorul Pentium 4 al lui Intel.

### Socket478

Format de socket existent începând din vara lui 2001, pentru procesoare Pentium 4, pentru care există atât toate procesoarele Willamette, cât și varianta de Northwood.

### Thunderbird

Nume de cod pentru ultimul Athlon, care atingea frecvențe de tact de până la 1.400 MHz. Urmașul lui este Athlon XP.

### Willamette

Primul Pentium 4 s-a produs întâi în formatul pentru socket423, mai târziu și ca 478. Acesta este disponibil între 1.400 și 2.000 MHz.

### PROCESARE RAPIDE

Seria de procesoare Athlon XP oferă, cu cei până la 1.666 MHz, multă putere de calcul, pe care la ora actuală, nici un joc nu o solicită. Avantajos este însă prețul acestor cipuri de performanță înaltă.



ne-am aștepta, având în vedere frecvențele înalte de tact. Până la ora actuală, procesoarele Athlon, tactate la aceeași frecvență, au fost mai rapide, în majoritatea benchmark-urilor de jocuri, decât procesoarele P4, tactate la aceeași frecvență. Abia softurile speciale concepute pentru instrucțiunile SSE2 eliberează toate posibilitățile seriei P4. În versiunea actuală a lui **Black & White**, de exemplu, acest postcombustor SSE2 este deja integrat și asigură ca detaliile peisajelor să fie rediate și de la distanțe mari. Pe lângă **Black & White**, mai există și alte jocuri care utilizează SSE2, printre acestea numărându-se spectacolul subacvatic **Aquanox**, **Moto Racer 3** și jocul de acțiune **Incoming Forces** (demo pe CD-ul revistei).

Cumpărătorii unui sistem complet cu un procesor de mai puțin de 2.200 MHz trebuie să fie atenți ca în calculator să se afle o placă de bază cu socket 478. Doar astfel pot lăsa deschisă opțiunea de a cumpăra mai târziu un procesor mai rapid.

Șasiul unui PC este cipsetul plăcii de bază, care nu

este identic la toate plăcile de bază. În combinație cu un motor Pentium 4, noi recomandăm cipsetul i845D. Acesta suportă memoria DDR rapidă și este deja utilizată de cei mai importanți producători de plăci de bază, printre care: AOpen, Asus, Gigabyte, Epox și MSI.

Important pentru upgrade și hobbyști: P4 Northwood se produce exclusiv în formatul pentru socket478. Aceasta este interfața prin care procesorul se leagă la placa de bază, ea trebuie să fie identică la procesor și la placa de bază! Vechile procesoare Willamette se găsesc deja și în noul format socket478.

Deci, alegerea cip-urilor P4,



**AQUANOX** Jocul de acțiune subacvatică, nu numai că suportă elementele grafice ale lui DirectX8, ci este optimizat și pentru instrucțiunile SSE2 ale lui Pentium 4.

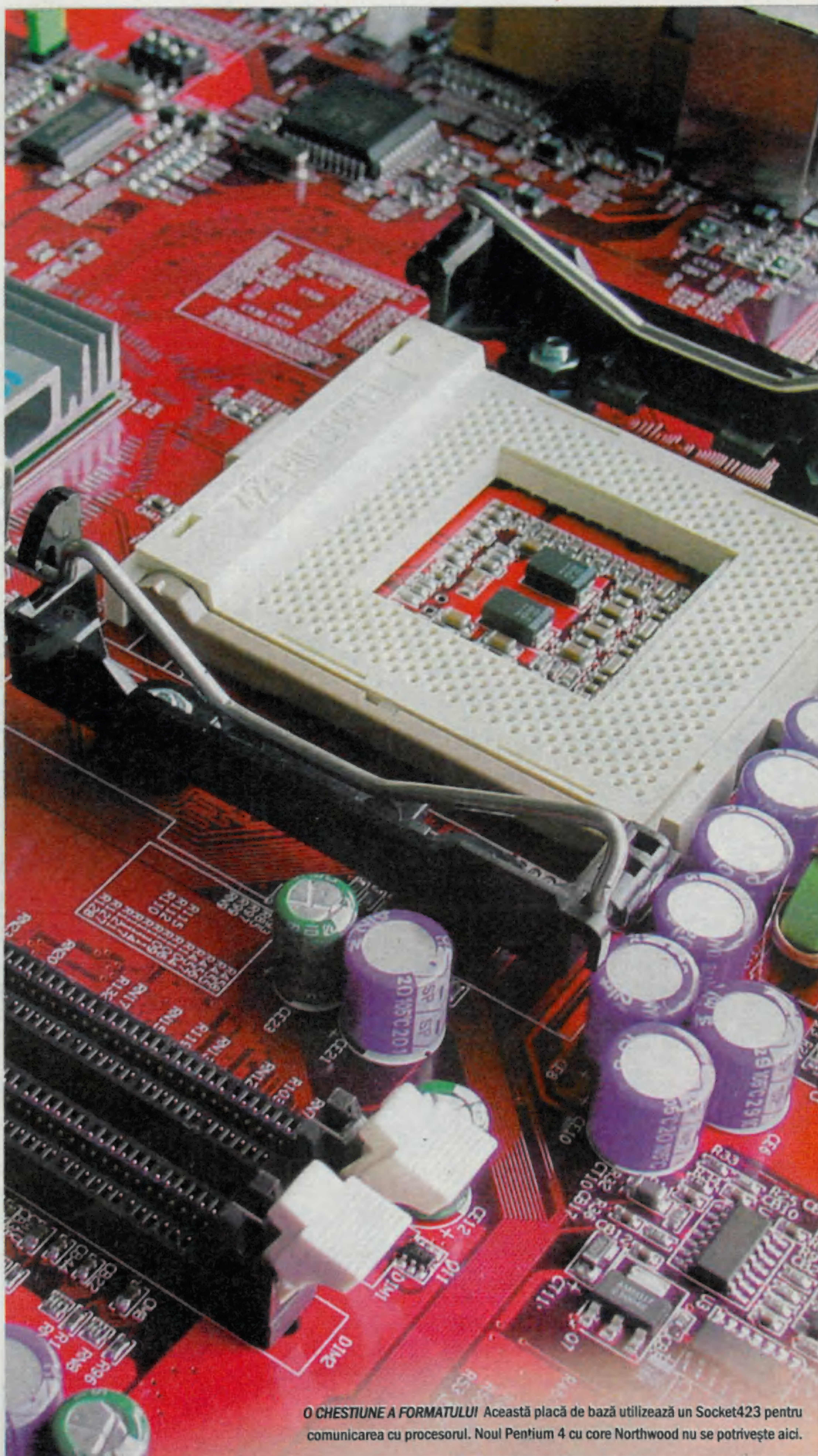


pentru a le putea folosi la un upgrade, depinde de tipul de socket aflat pe placa ta de bază. În PC-ul tău, procesorul și coolerul se află pe o bază albă pe care e inscripționat și numărul socket-ului. Pentru un jucător cu foarte puține cunoștințe, sau chiar nule la hardware, sistemele Pentium 4 complete oferă o platformă foarte stabilă și de încredere. Atâta timp cât ții cont de ponturile noastre, ești cu siguranță pe drumul cel bun. Ține cont la achiziție ca în noul calculator să se afle fie memorie DDR-SDRAM sau (și mai bine, însă ceva mai scump) memorie RAMBUS (numită și RDRAM). Fanii jocurilor 2D, ca Stronghold sau Zoo Tycoon, nu au nevoie de o placă grafică de performanță înaltă. Însă, dacă joci cu predilecție jocuri 3D, merită să cumperi o placă GeForce2-Ti sau una GeForce3-Ti200.

În tabăra celui mai mare concurent al lui Intel, și anume AMD, se învârt de asemenea în continuu butonul de performanță. Actualul

În testele noastre practice, un Athlon 1.400 a fost **chiar mai rapid, în unele jocuri, decât un Pentium 4** la aceeași frecvență.

model al seriei de procesoare Athlon XP lucrează la 1.666 MHz, însă se vinde sub numele de „Athlon XP 2.000+”. Motivul pentru această denumire e evident: de la lansarea primului Pentium 4, la începutul lui 2001, AMD s-a luptat pentru a ajunge din urmă frecvențele de tact ridicate ale concurenței, chiar dacă deja modelul Athlon 1.400 depășea, în multe benchmarkuri de jocuri, performanțele unui Pentium 4, tactat la aceeași frecvență. De aceea AMD denumește Athlon XP, în locul valorii în MHz, în funcție de un index de performanță. Noua valoare numerică vrea să indice la ce frecvență ar trebui să fie tactată versiunea de Athlon premergătoare, pentru a obține aceeași performanță de calcul. Athlon XP se bazează pe core-ul Athlon „Thunderbird” îmbunătățit. Aceste procesoare



**O CHESTIUNE A FORMATULUI** Această placă de bază utilizează un Socket423 pentru comunicarea cu procesorul. Noul Pentium 4 cu core Northwood nu se potrivește aici.



**UP TO DATE** Cine vrea să utilizeze pe plăcile de bază Socket A vechi un Athlon XP, să caute întâi pe pagina de Web a producătorului o versiune actuală de BIOS. Alături de bateria CMOS vezi cele două componente care găzduiesc softwareul BIOS-ului.



Athlon sunt în continuare încă foarte performante, dar încep deja să iasă din circulație. Prin dezvoltarea core-ului Palomino, AMD are un avantaj clar față de Intel, căci dacă vrei să faci un upgrade cu un Athlon XP, nu ai nevoie neapărat și de o placă de bază nouă. De ce? AMD utilizează în continuare buna și vechea interfață SocketA, dintre procesor și placa de bază. Astfel, cele mai rapide procesoare rulează și pe majoritatea plăcilor de bază mai vechi, o excepție fiind cele dotate cu învechitul cipset KT133 de la VIA. În acest caz, nu poate ajuta decât schimbarea plăcii de bază. Majoritatea plăcilor de bază nu necesită pentru rularea lui Athlon XP decât un update al BIOS-ului. Pentru a fi absolut sigur că vechea ta placă de bază SocketA se va înțelege cu noul procesor Athlon XP, deschide carcasa PC-ului tău și caută inscripția producătorului de pe placa de bază. Am alcătuit o listă de adrese de Internet la care vei putea apoi căuta versiunea de BIOS actuală a plăcii tale de bază. De cele mai multe ori vei găsi și indicațiile de instalare.

Cea mai rapidă bază pentru un PC Socket A ne-o oferă cipsetul KT266A, al firmei VIA. Nu-ți face însă griji, căci nici plăcile de bază vechi Socket A cu alte cipseturi ca AMD 761, VIA KT266, Alimagik și Sis735 nu te pot obliga la un

### Athlon XP - ce se ascunde în spatele lui

Overclockeri atenție: în cazul procesoarelor Athlon XP, nu poți confunda numele cu frecvența de tact.

Nume procesor	Frecvență reală	Multiplicator
Athlon XP 1.500+	1.333 MHz	10
Athlon XP 1.600+	1.400 MHz	10,5
Athlon XP 1.700+	1.466 MHz	11
Athlon XP 1.800+	1.533 MHz	11,5
Athlon XP 1.900+	1.600 MHz	12
Athlon XP 2.000+	1.666 MHz	12,5

La Athlon XP, busul de date dintre procesor și memoria RAM e tactat la 133 MHz. Înmulțind multiplicatorul cu frecvența de tact a așa numitului Front Side Buss (133 MHz), obții adevărata frecvență de tact a procesorului tău.



**CE E SIGUR E SIGUR**

Noile variante Northwood ale lui Pentium 4 nu se potrivesc decât pe plăcile de bază Socket478. La montare, să nu uiti coolerul activ potrivit.

upgrade de KT266A. Câștigul de performanță ar fi prea mic. Dacă vrei să-ți configurezi un sistem complet nou cu un procesor Athlon XP, atunci îți recomandăm o placă de bază cu cipset KT266A. În trio cu un Athlon XP 2000+ și o placă grafică GeForce3, obții un sistem absolut uluitor. Un astfel de sistem depășește chiar și procesorul Pentium 4 de 2.000 MHz al lui Intel, în benchmark-urile noastre de jocuri. Trebuie să ai însă grijă să instalezi întotdeauna cel mai nou update al cipsetului VIA. Acesta e deosebit de important pentru ca sistemul tău de operare să colaboreze fără cusur cu infrastructura PC-ului tău. Cea mai actuală versiune cu numele „4in1” o vei găsi pe pagina de Web [www.via.com.tw](http://www.via.com.tw).

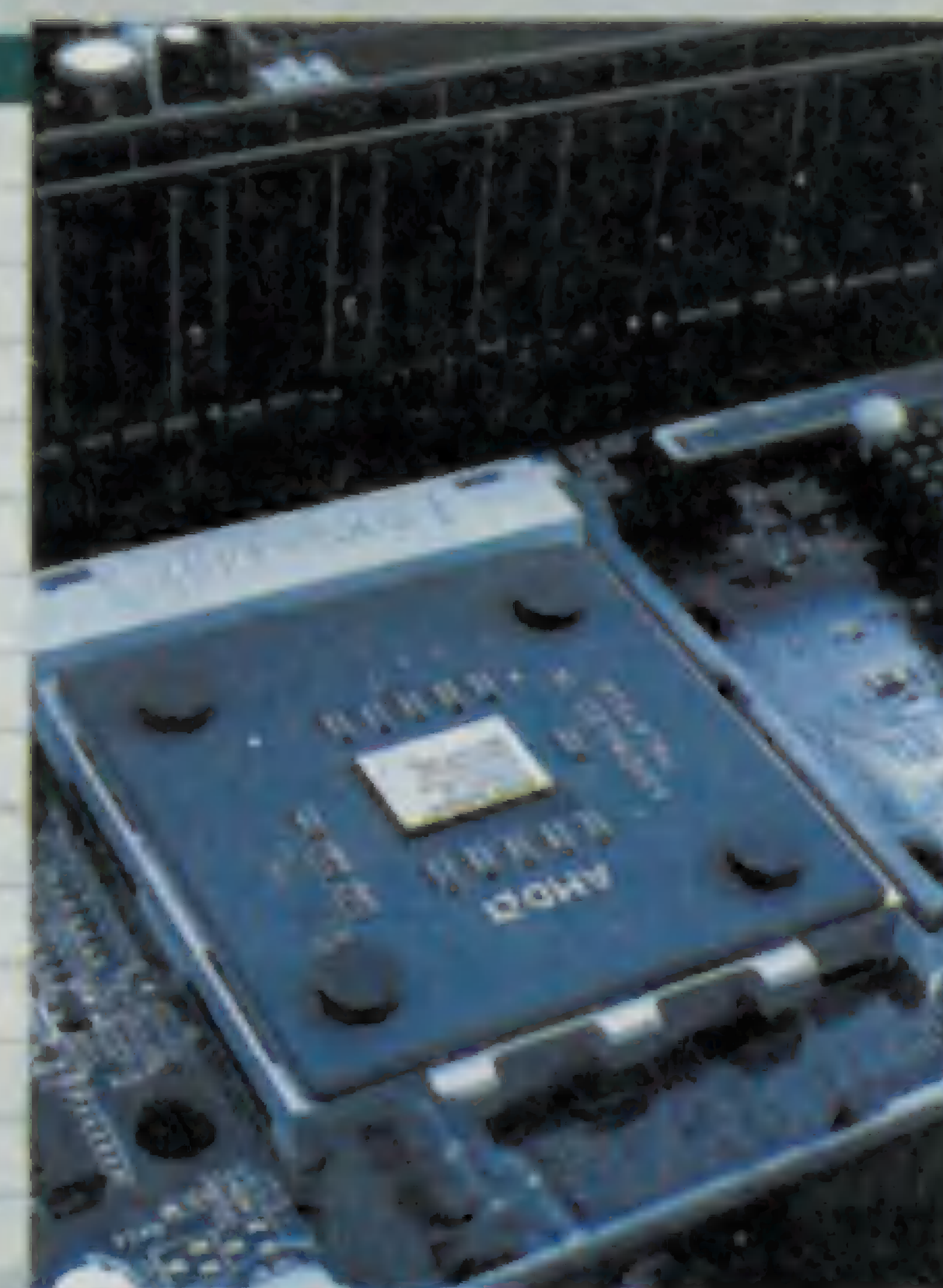
**Pentium 4 și Athlon XP sunt adevărații monștri ai procesării.** Astfel, mai ales jocurile 3D pot oferi nenumărate satisfacții!

Concluzia: cu Pentium 4 și Athlon XP ești perfect dotat și pentru viitoarele highlight-uri ca **Unreal 2**, **Age of Mythology** sau **Dungeon Siege**. Cine pune preț mai degrabă pe stabilitate și rapiditate, să aleagă procesoarele Intel. Alege de asemenea P4, și dacă nu vrei sau nu poți să te ocupi de tuningul software-ului și hardware-ului. Începând cu 1.600 MHz și o placă grafică GeForce3, vei avea suficientă performanță pentru jocurile care vor apărea în următorii doi ani. Hobby-știi, zeii tuning-ului sau maniacii de viteză care vor să stoarcă până și ultimul MHz din PC-ul lor, să apeleze mai degrabă la Athlon XP. De fapt, procesoarele sunt mai slab tactate decât colegii lor Pentium 4, însă scot o performanță de calcul mai mare în majoritatea jocurilor 3D. Athlon XP 2.000+ este pur și simplu cel mai performant procesor de sisteme desktop care poate fi găsit.

## Placa de bază - ajutor

Pe aceste adrese de Internet nu se găsesc doar informații despre produse, de pe ele se pot descărca și versiunile actuale de BIOS.

Firma	Website
Intel	<a href="http://www.intel.com">www.intel.com</a>
AMD	<a href="http://www.amd.com">www.amd.com</a>
Abit	<a href="http://www.abit.com.tw">www.abit.com.tw</a>
AOpen	<a href="http://www.aopen.com.tw">www.aopen.com.tw</a>
Asus	<a href="http://www.asus.com.tw">www.asus.com.tw</a>
VIA-Cyrix	<a href="http://www.via.com.tw">www.via.com.tw</a>
DFI	<a href="http://www.dfi.com">www.dfi.com</a>
FIC	<a href="http://www.fica.com">www.fica.com</a>
Gigabyte	<a href="http://www.gigabyte.com">www.gigabyte.com</a>
Leadtek	<a href="http://www.leadtek.nl">www.leadtek.nl</a>
MSI Computer	<a href="http://www.msi.com.tw">www.msi.com.tw</a>
QDI Legend	<a href="http://www.qdigrp.com">www.qdigrp.com</a>
Shuttle	<a href="http://www.spacewalker.com">www.spacewalker.com</a>
Soyo	<a href="http://www.soyo.com">www.soyo.com</a>
VIAtech	<a href="http://www.viatech.com">www.viatech.com</a>

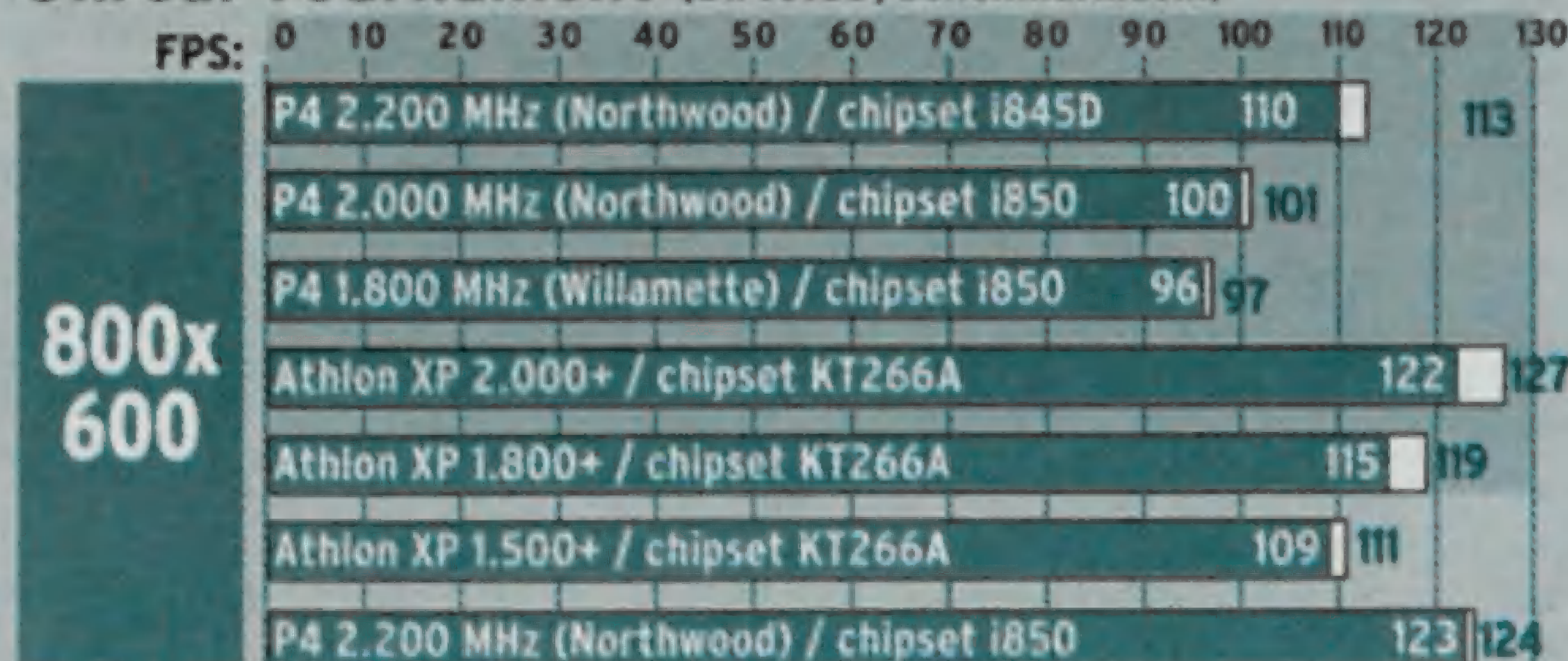


## Comparație de procesoare

Am verificat la sânge seriile de procesoare Athlon XP și Pentium 4 în testcenter-ul nostru. Iată rezultatele:

### Unreal Tournament

(Direct3D, benchmark.dem)



Aici poți vedea cât de rapide sunt cu adevărat concurențele, în comparație cu Direct3D. Pentium 4 recuperează puternic terenul în versiunea Northwood.

Setări: Win98 SE; 256 MB PC266/RDRAM, GeForce3, Det. 23.11, SB Live!, AGP Ap. Size 128 MB; Intel: Asus P4T-E și P4B266s, 3.20.1008, AMD: Epox 8KHA+, VIA 4in1 4.36a.

Legenda: 32 Bit 16 Bit



# G3Ti500 Pro-VTG

Mai nou MSI fabrică și  
**plăci grafice high-end**  
**cu o dotare deosebită.**

Noi am testat una.

**S**pecialistul multimedia MSI scoate pe piață prin G3Ti500 Pro-VTG o placă grafică, care nu numai că se poate măsura cu plăcile Deluxe ale lui Asus, ci parțial sunt chiar superioare acestora.

Placa MSI roșie adăpostește rapidul cip GeForce3 Ti500, care e răcit cu plăcuțe argintii de metal și un cooler activ. Cel din urmă e de altfel mai performant pe alte plăci Ti-500. Pe placă se găsește o ieșire VGA și intrări și ieșiri video.

A doua placă atașată e alimentată cu electricitate direct de la sursa PC-ului și e legată printr-un cablu VGA de placa grafică. Pe aceasta se găsesc chiar două porturi pentru ochelari 3D. Unul dintre acești ochelari 3D se vinde deja în ambalajul plăcii grafice și, cu driverele de pe CD, aceștia pot fi utilizați în jocurile 3D actuale (OpenGL și Direct3D, pentru a reda și mai plastic lumile 3D. Lara Croft devine parcă realitate! Plăcile Asus cu care se compară nu dispun decât de o singură opțiune de conectare și alimentează ochelarii 3D din curentul Bus-ului AGP. Chiar și ochelarii în sine primesc puncte în plus față de cei de la Asus, căci pur și simplu se potrivesc mai bine. Din punct de vedere al software-ului, Asus și MSI se situează la același

#### CUPRINZĂTOR

G3Ti500 Pro-VTG nu numai că dispune de unul dintre cele mai rapide cipuri grafice 3D de la ora actuală, ci se livrează și cu multe accesorii.

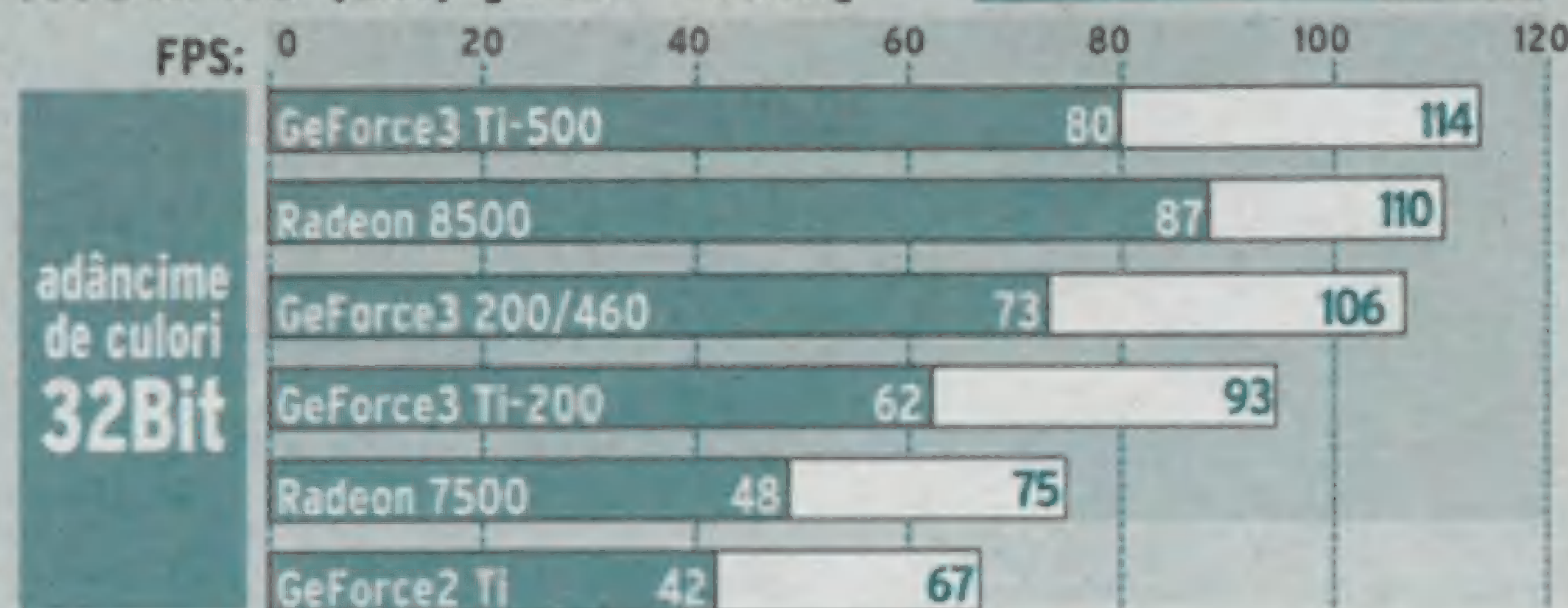


## Performanță: plăci grafice

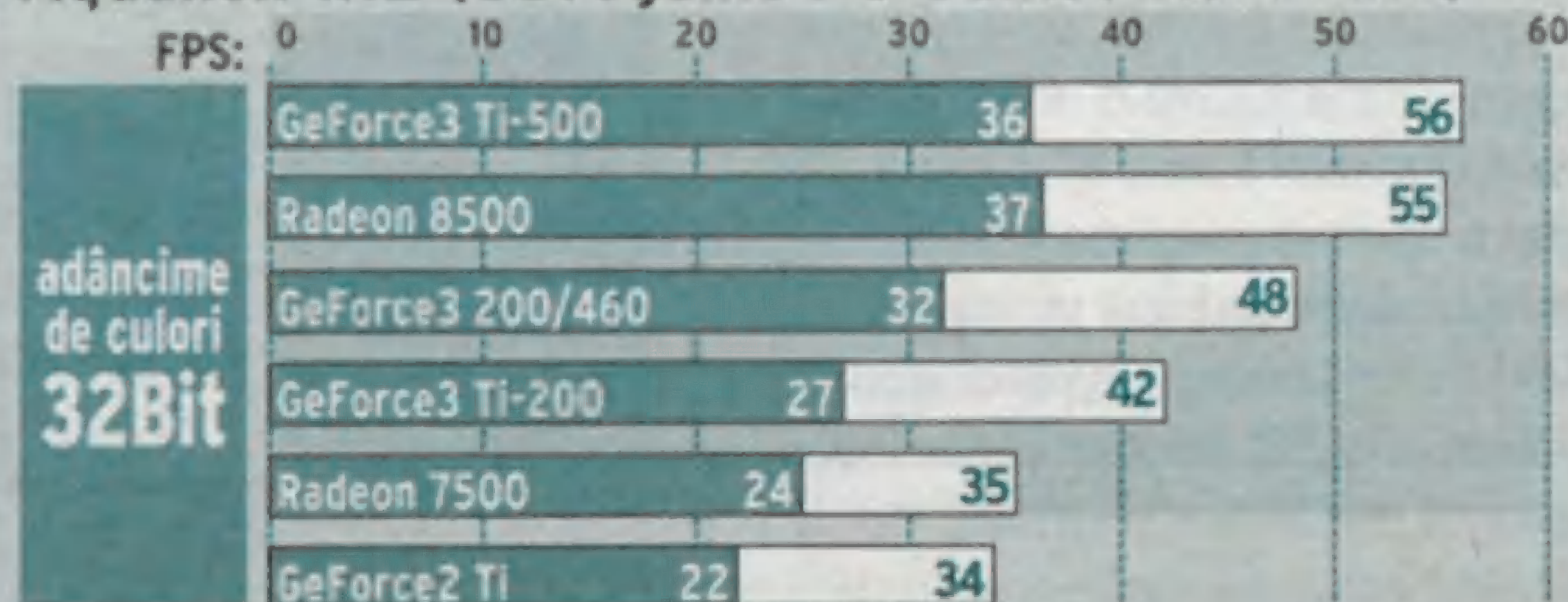
O nouă stea răsare pe cerul graficii - suficient motiv pentru noi de a compara performanțele plăcii grafice Ti500 cu altele.

### RtCW 1.0 (dt.) [VGA-Demo]

Rezoluție: 1.280x1.024 1.024x768



### Aquanox 1.12 (Savegame PC Games Hardware)



**Concluzie:** Am testat plăcile grafice în funcție de cipurile grafice utilizate.

GeForce3 Ti-500 și Radeon 8500 sunt cele mai rapide cipuri 3D, urmate de premergătorul chip GeForce3 și de GeForce2 Ti-200.

**Setări:** Athlon 1.400, Epox 8KHA+ (KT266A-chipset), 256 MB DDR-RAM, Windows 98 Second Edition, DirectX 8.1, detalii pe maximum, VSync Off, Trilinear Filtering On.

nivel, programele alăturate sunt aproape identice (Sacrifice, software DVD player și utilitare video de la Intervideo). Asus însă a adăugat încă două jocuri splimentare (shooter-ul Messiah precum și RTS-ul Star Trek: New Worlds). Candidatul testului nostru însă vine cu un software cu ajutorul căruia poți urmări fișiere video (AVI, MPEG sau VOB) cu ochelarii 3D. Ambele plăci dispun de un cip de diagnosticare cu software de control, care în cazul lui G3Ti500 Pro-VTG controlează temperatura cipului, turația ventilatorului și tensiunea. Te poate chiar și avertiza dacă, de exemplu, ventilatorul plăcii grafice se oprește.

În test driverele s-au prezentat cam năzuroase. Update-ul de driver prin Internet pretins ca fiind o inovație nu a funcționat sub Windows 98 (Second Edition), iar driverul atașat pentru ochelarii 3D nu este compatibil cu actualul driver de referință Detonator de la

Nvidia.

Din punct de vedere al dotării, Asus V8200 T5 Deluxe se situează la același nivel cu MSI G3Ti500 Pro-VTG. La drivere însă MSI trebuie să mai facă finisări. În comparația generală, deci, Asus poate marca, dar nu-și poate permite să doarmă pe lauri. La CeBIT apar noi cipuri grafice pe piață, prin care actuala situație se poate schimba foarte ușor.

#### REZULTATUL TESTULUI G3Ti500 PRO-VTG

PRODUCĂTOR MSI  
PREȚ cca 400 USD

DOTARE 9,6  
PROPRIETĂȚI 9,5  
PERFORMANȚĂ 9,6

CONCLUZIE: un adevărat colos al dotărilor cu o grafică 3D ultrarapidă.

PUNCTAJ

9,6





## 3D Blaster Personal Cinema

**3**D Blaster Personal Cinema e compus din trei componente. Prima e o placă grafică AGP cu cip grafic GeForce2 MX-400 și 64 MB memorie SDR. Cu toate că performanța ei grafică e suficientă și pentru jocurile 3D actuale, nu mai este un partener de încredere pentru viitoarele jocuri 3D. Cea de-a doua componentă e mult mai interesantă: căci în cutia verde se află un tuner TV separat cu ajutorul căruia poți transforma PC-ul tău într-un televizor. Pe lângă acestea, mai are și rolul de boxă de conexiuni pentru nenumăratele porturi video și audio ale plăcii grafice. Printre acestea se numără Line-in/out, intrările și ieșirile video (Composite și S-VHS) și bineînțeles mufa analogică de antenă. Foarte util: în pachet se găsește un software DVD player, un videorecorder virtual și un program de procesare video. Pachetul multimedia e completat în final cu o telecomandă prin infraroșu ergonomică.

### REZULTATUL TESTULUI 3D BLASTER PERSONAL CINEMA

PRODUCĂTOR Creative  
PREȚ cca 218 USD

DOTARE 9,1  
PROPRIETĂȚI 9,1  
PERFORMANȚĂ 8,0

CONCLUZIE: o soluție grafică bine dotată cu funcție TV și telecomandă.

PUNCTAJ

8,0

## Radeon 7200

**D**upă ce Ati s-a decis prin Radeon 8500 și 7500 pentru un nou botez al plăcilor sale grafice, pe rafturile magazinelor se găsește deja și o versiune mai limitată a originalei Radeon 32 MB SDR. Radeon 7200 este tactat cu cei 155 MHz ai săi cu doar 9 MHz mai slab, însă dispune de 64 MByte memorie grafică. Ieșirea TV poate fi utilizată minunat cu software DVD playerul inclus în pachet. În pachet se găsesc deasemenea două cabluri video lungi, adaptor video și adaptor Scart. În pofida structurii Texture&Lightning, Radeon 7200 se situează din punct de vedere al performanțelor tehnice în jocurile 3D în spatele plăcilor GeForce2 MX-400 și a lui Radeon 7500. Chiar și o placă cu cip Kyro II fără Hardware T&L aduce în benchmark-urile noastre OpenGL, cum ar fi de exemplu Counter-Strike, performanțe mai bune.

### REZULTATUL TESTULUI RADEON 7200

PRODUCĂTOR Ati  
PREȚ cca 67-87 USD

DOTARE 8,9  
PROPRIETĂȚI 8,9  
PERFORMANȚĂ 8,6

CONCLUZIE: placă 3D lentă cu proprietăți de redare DVD bune și ieșire TV.

PUNCTAJ

8,6

## Inno3D Sis315

**S**is315 utilizează cipul grafic 3D cu același nume, care suportă și Hardware T&L. Cipul grafic, încă destul de puțin cunoscut în Europa, e tactat cu 166 MHz și e răcit printr-o combinație de cooler pasiv și ventilator. Memoria de 64 MB SDR SDRAM lucrează la aceeași frecvență de tact. Pe placa roșie se găsește o ieșire S-VHS, prin care poți cupla televizorul la calculator cu ajutorul cablului și adaptorului alăturat. În testul de benchmark cu Counter-Strike, Sis315 a fost bătut de Radeon 7200. În Aquanox însă a fost cu mai bine de o pătrime mai bun decât Kyro II, fără îndoială datorită unității T&L de care dispune. În medie Sis315 atinge nivelul de performanță a lui GeForce2 MX-200, care nici el nu mai poate fi recomandat. Pentru calculatoarele mai vechi este o alternativă ieftină, însă dincolo de un procesor de 400 MHz devine doar o frână 3D.

### REZULTATUL TESTULUI INNO3D SIS315

PRODUCĂTOR Innovision  
PREȚ cca 70 USD

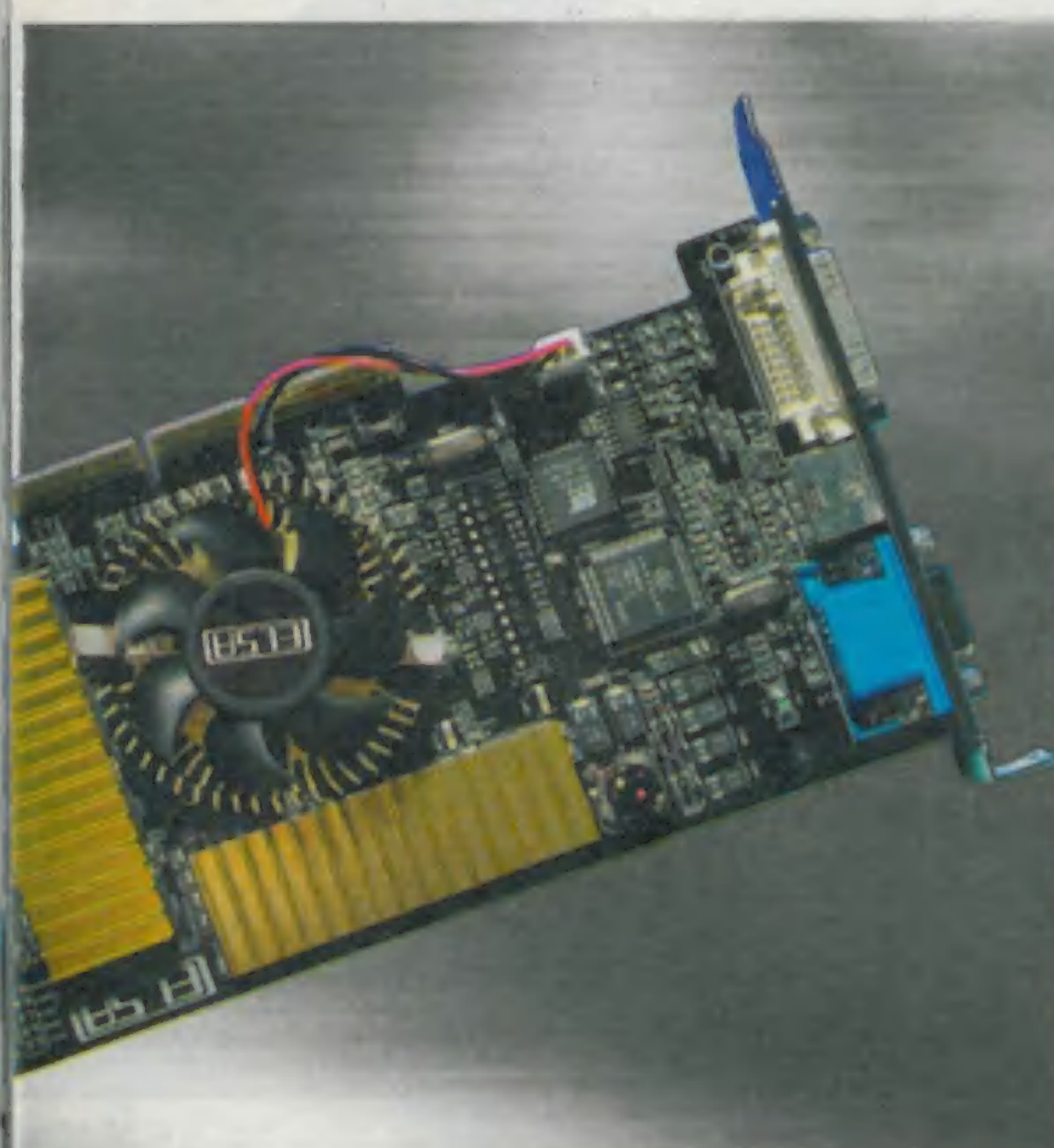
DOTARE 8,3  
PROPRIETĂȚI 8,3  
PERFORMANȚĂ 8,1

CONCLUZIE: dă lovitură la preț dar are o performanță 3D submediocră.

PUNCTAJ

8,2





## Gladiac 921DVI

**C**ând am văzut-o pentru prima dată ne-am spus: e auri-tă bine! La așa un aspect te întristezi că nu-ți vezi mai des placa grafică. Indiferent de culoarea lor, mini ventilatorul și radiatoarele de pe memorie fac o treabă bună și apără atât cipul grafic Ti-500 cât și cei 64 MByte DDR-SDRAM (3,8 ns) de supraîncălzire. Fanii multimedia se pot bucura de ieșirea TV și DVI a plăcii. Din punct de vedere tehnic, Gladiac se aliniază în seria celor mai performante acceleratoare grafice de la ora actuală. Jocul de acțiune DroneZ optimizat pentru GeForce3 e inclus în pachet, pentru ca imediat după achiziție să poți testa aptitudinile DirectX 8 ale plăcii. În zadar cauți însă în ambalaj un ghid de utilizare sau un software DVD player. Este o placă cu performanțe 3D foarte bune și cu o dotare mediocră.

### REZULTATUL TESTULUI GLADIAC 921DVI

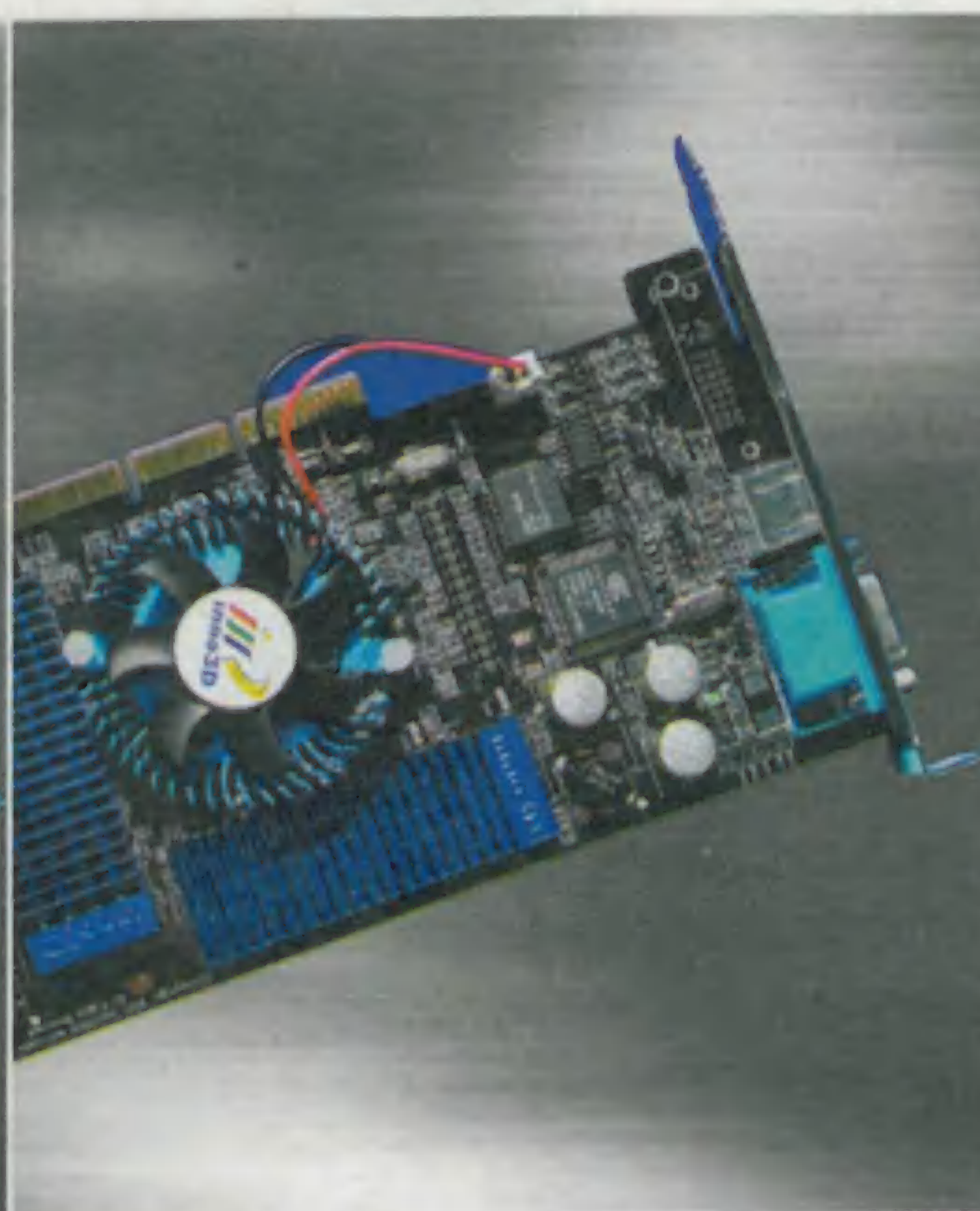
PRODUCĂTOR Elsa  
PREȚ cca 400 USD

DOTARE 9,4  
PROPRIETĂȚI 9,2  
PERFORMANȚĂ 9,6

CONCLUZIE: Un GeForce3 Ti-500 solid, rapid și stabil cu un design auriu minunat.

PUNCTAJ

9,5



## Tornado GeForce3 Ti-200

**D**esignul plăcii Tornado GeForce3 Ti-200 se bazează pe layout-ul de referință al lui Nvidia și e foarte bine gândit. Cipul GeForce3 Ti-200 asamblat pe ea e tactat standard la 175 MHz și e răcit cu un mini ventilator „Blue Orb” modificat. În jurul acestuia se află cei 64 MByte memorie DDR (4 ns), care lucrează la un tact efectiv de 400 MHz (200 MHz DDR). Cablu video, un software DVD player, software de procesare a imaginii și o versiune limitată a jocului Incoming Forces sunt incluse toate în ambalaj. În testul nostru am reușit să supratactăm cipul până la 215 MHz și memoria până la 500 MHz. Un succes care aduce un plus de performanță. Din punct de vedere al prețului, această placă mai că nu poate fi bătută, fapt pentru care declarăm placa Tornado recomandarea numărul 1 a PC Games.



### REZULTATUL TESTULUI TORNADO GEFORCE3 TI-200

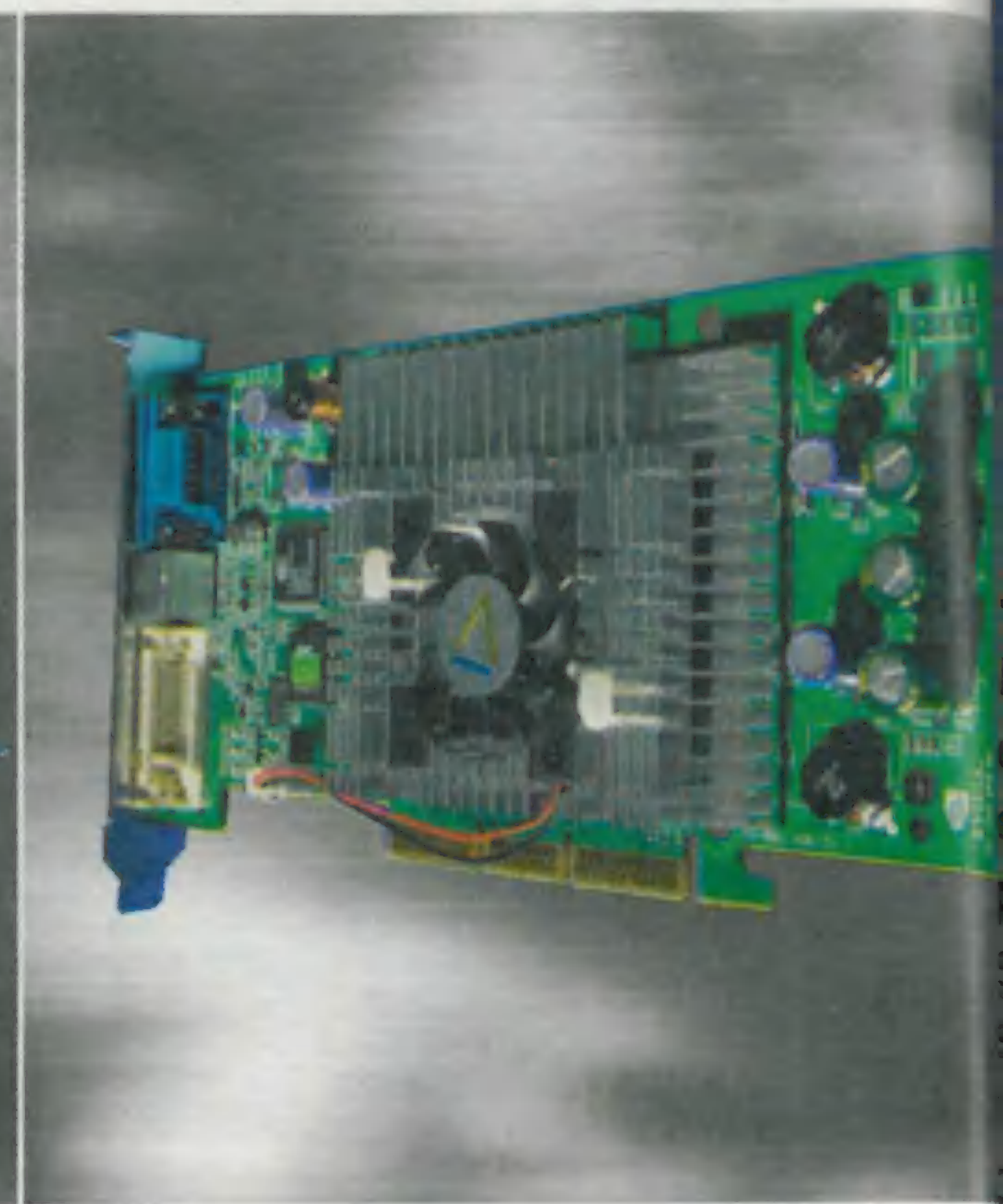
PRODUCĂTOR Innovision  
PREȚ cca 215 USD

DOTARE 9,5  
PROPRIETĂȚI 9,2  
PERFORMANȚĂ 9,4

CONCLUZIE: o placă grafică DirectX 8 rapidă la un preț deosebit de avantajos.

WERTUNG

9,4



## 3D Blaster GeForce3 Ti-200

**L**a această placă am remarcat că de fapt e fabricată de MSI. Creative a produs deja și anul trecut plăcile sale GeForce2 la MSI, pentru a le vinde apoi sub numele propriu. Din punct de vedere tehnic însă nu avem ce obiecta la 3D Blaster Ti-200: o performanță standard bună la frecvențele de tact standard, compatibilitate DirectX 8, ieșire TV și DVI. Dincolo de acestea, 3D Blaster permite un spațiu mare de experimentare pentru fanii supratactării. În testul nostru am reușit să ridicăm frecvența cipului la 220 MHz, iar cei 64 MB DDR SDRAM (4 ns) la 505 MHz. Ca să poți încerca îndată calitățile DirectX deosebite ale cipului GeForce3 Ti-200, în ambalaj poți găsi două versiuni de testare ale jocurilor E-Racer și Incoming Forces. Placa nu este însoțită de un software DVD player. Un pont pentru cei interesați: varianta MSI cu același cip e cu aproximativ 20 USD mai ieftină.

### REZULTATUL TESTULUI 3D BLASTER GEFORCE3 TI-200

PRODUCĂTOR Creative  
PREȚ cca 255 USD

DOTARE 9,2  
PROPRIETĂȚI 9,3  
PERFORMANȚĂ 9,4

CONCLUZIE: rapid și foarte bine supratactabil, se livrează cu două jocuri OEM.

PUNCTAJ

9,3



### Jetway Information Co.

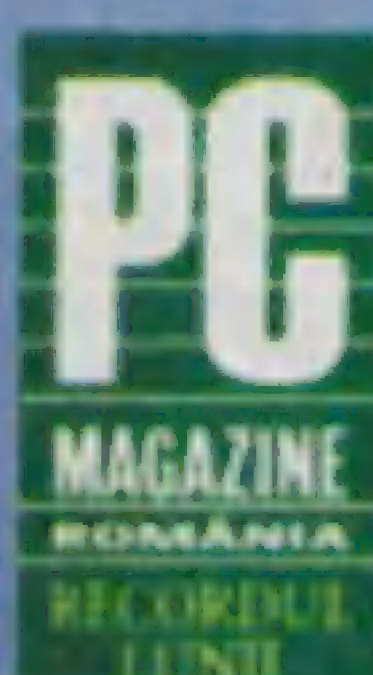
este o firmă cu o  
experiență de peste 15 ani în domeniul  
proiectării și producerii de plăci de bază  
și periferice. Produsele sunt proiectate  
să îndeplinească toate standardele  
internationale, iar toate procedurile  
de fabricație sunt compatibile  
cu recomandările ISO.

În plus departamentul de proiectare continuă cercetarea și  
dezvoltarea noilor arhitecturi pentru a implementa noile  
soluții tehnice de avangardă în domeniul hardware.



#### Placa Video Wonder 7000

- \*NVIDIA GeForce3
- \*RAMDAC : 350MHz
- \*Core Clock : 200MHz
- \*Memory Clock : 460MHz
- \*Memory Interface : 128bit
- \*InfiniteFX engine for full programmability
- \*LightSpeed Memory Architecture for unmatched performance
- \*Surface engine for high-order surfaces and patches



#### Placa de Baza 867AS

- \*Support Socket A for AMD Athlon / Duron CPU
- \*VIA 8366 Chipset
- \*266MHz F.S.B. With Double Data Rate
- \*4x AGP mode
- \*On board Ac97 Audio CODEC
- \*Support Ultra DMA 33/66/100 functions
- \*Support PC Health Monitoring On Post Screen
- \*5x PCI, 1xAGP, 1xAMR, 2xDIMM, 2xDDR, 4xUSB

#### Placa de Sunet 738S1

- \*CRT 3D audio technology
- \*Supports Microsoft DirectSound 3D
- \*Aureal's A3D Interfaces
- \*Supports two and four channels speaker mode
- \*Full duplex playback and recording with built-in of 16bit CODEC
- Support Win 98, Win 2000, Win NT4.0

## Adresele magazinelor **ultra PRO**



**IT SUPERMARKET**  
BUCURESTI  
B-dul N. Titulescu nr. 64  
Telefon: 01-222.20.36  
Fax: 01-223.22.84



**IT SUPERMARKET**  
BUCURESTI  
Sos. Stefan cel Mare nr. 54  
Telefon: 01-211.70.90  
Fax: 01-210.22.76



**IT SUPERMARKET**  
BUCURESTI  
B-dul Kogalniceanu nr. 10  
Telefon: 01-310.11.65  
Fax: 01-310.11.62



**CONSTANTA**  
B-dul Ferdinand nr. 89A  
bl. AR1  
Telefon: 041-615.000  
Fax: 041-618.080



**TIMISOARA**  
Piata Marasti nr. 1-2  
Telefon: 056-430.599  
Fax: 056-435.638

## Pentru distribuitori



Calea Griviței nr. 397 (piața Chibrit) Tel: 22.44.535 Fax: 22.45.586

BUCURESTI  
B-dul Natiunile Unite nr. 3  
Telefon: 01-33 6.45.63

BUCURESTI  
Sos Iancului nr. 59  
Telefon: 01-250.3 9.04





## MegaWorks 510D

**C**u MegaWorks 510D comerțul ne oferă unul dintre cele mai bune și mai scumpe sisteme de sonorizare 5.1, care poate fi cumpărat pentru PC. Setul este compus din cinci boxe satelit și un subwoofer. E drept lipsește un decodor Dolby Digital, dar această sarcină poate fi preluată de placa de sunet sau de software DVD player. Pachetul de sonorizare cu o putere de 450 Wați (efectiv) putere se conectează prin linii stereo analogice sau o interfață digitală. Pentru setarea comodă a volumului e dotat și cu o telecomandă prin cablu; instrucțiunile de utilizare și cablurile nu lipsesc nici ele. În

testul practic am fost fascinați de acest sextet de putere. Sunetul e puternic și clar până la cele mai mici nuanțe; deosebit de impresionant.

### REZULTATUL TESTULUI MEGAWORKS 510D

PRODUCĂTOR Creative  
PREȚ cca. 400 USD

DOTARE 8,5  
PROPRIETĂȚI 9,6  
PERFORMANȚĂ 9,6

CONCLUZIE: unul dintre cele mai bune sisteme de sonorizare 5.1 pe care-l poți cumpăra pentru acasă.

PUNCTAJ

9,4



## WingMan Cordless Gamepad

**V**rei să eliberezi PC-ul tău de cabluri? Acest lucru și l-au putut închipui și designerii de la Logitech și au utilizat pentru noul lor Gamepad populara tehnologie radio pe 2,4 GHz. Gamepad-ul „satisfacției totale” are ce oferi: efecte Force Vibration, două minijoystick-uri analogice, 11 taste de foc foarte bine prelucrate și programabile și un design dinamic plăcut care atrage în primul rând jucătorii adulți. Stația lui de recepție USB asigură o acoperire de până la cinci metri. Chiar dacă greutatea bateriei livrată cu aparatul devine obositoare la partide de joc mai lungi, Cordless Game-

pad este cel mai palpitant controller de joc pe care-l poate oferi piața la ora actuală.

### REZULTATUL TESTULUI WINGMAN CORDLESS GAMEPAD

PRODUCĂTOR Logitech  
PREȚ cca. 60 USD

DOTARE 9,6  
PROPRIETĂȚI 9,2  
PERFORMANȚĂ 9,1

CONCLUZIE: cel mai bun Gamepad fără fir din comerț, înainte de toate pentru jucători cu mâini mari.

PUNCTAJ

9,2



## Vision Master Pro 454

**A**cest monitor liyama utilizează tehnologia Highbrightness, foarte bogată în contraste. Talpa monitorului de 19" încorporează un hub USB, două difuzoare cu câte un Watt putere efectivă și două interfețe de monitor analogice. Rezoluția maximă a lui Master Pro 454 se situează la 1.820x1.440 pixeli, la o rată de refresh de 85 Hz. Toate acestea însă devin nesemnificative, după ce ai aruncat o privire asupra imaginii sale extrem de clare și bogate în contrast. Prin tehnologia Highbrightness activabilă jocurile 3D și filmele DVD sunt redată pe PC și mai intens. La

scimbarea rezoluției trebuie însă să finisezi deseori și geometria imaginii.

### REZULTATUL TESTULUI VISION MASTER PRO 454

PRODUCĂTOR liyama  
PREȚ cca. 440 USD

DOTARE 9,1  
PROPRIETĂȚI 8,8  
PERFORMANȚĂ 9,1

CONCLUZIE: luminos, și mai luminos, Highbrightness. Cu acest monitor jocurile devin și mai distractive!

PUNCTAJ

9,1



# STRATEGIE

Strategie | tactică | Simulator de construcție

## Tropico 2: Pirates Cove



Gathering of Developers a prezentat urmarea lui **Tropico**, jocul său de strategie care plasa jucătorul

în pielea unui dictator dintr-o republică bananieră caribeană. **Tropico 2: Pirates Cove** nu se va mai des-

fășura în zilele noastre, ci taman în secolul XVII. Jucătorul va rămâne însă același tiran fără milă, de data aceasta intrând în pielea șefului unei bande de pirați. În loc să se îmbogățească din vânzarea produselor de pe propria insulă, el va câștiga bani din vânzarea de mărfuri de pe navele capturate. Marinarii și călătorii de pe navele jefuite vor putea fi duși pe insulă în "nobilul" scop de a efectua diferite munci pe care ni le imaginăm mai degrabă forțate... Jucătorul va trebui să vegheze ca oamenii săi să fie bine echipați și antrenați pentru atacul asupra navelor care hălăduiesc prin împrejurimi. Pe alocuri vor apărea personalități mai puternice și mai variate decât cele ale locuitorilor insulei primului Tropico. Jucătorul va trebui să urmeze cu un plus de atenție starea lor de spirit pentru a le satisface corect nevoile. **Tropico 2: Pirate Cove** este așteptat în toamna acestui an.

### Sims: Holliday

La mare, la soare... vine vacanța și pentru simși. Electronic Arts a decis să le ofere simșilor posibilitatea unei distracții pe cinste la mare sau la munte cu următorul extension **The Sims**. Titlul este așteptat în Statele Unite pe 26 martie, pentru Europa, însă nefiind comunicată vreo dată de apariție.

### Integrala Commandos

Eidos a anunțat un pachet care va cuprinde toate jocurile **Commandos** și care va apărea la sfârșitul lui martie. Pachetul va mai conține fotografiile și fișele de identitate ale celor nouă personaje.

### Anno 1503

Prevăzută pentru martie, apariția lui **Anno 1503** a fost amânată cu o lună. Până atunci trebuie să remarcăm una dintre activitățile importante ale jocului: comerțul. Cu sau fără tratate, vom putea stabili rute comerciale și vom putea face negoț cu toate populațiile din joc, inclusiv cu viclenii pirați. Rămâne de văzut care pe care!

### BAROMETRU

Cele mai așteptate jocuri de strategie de către cititorii PC Games:

- Warcraft 3**  
RTS | martie 2002  
Vivendi Universal
- Age of Mythology**  
RTS | septembrie 2002  
Microsoft
- Praetorians**  
RTT | octombrie 2002  
Eidos
- Heroes of Might & Magic 4**  
TBS | martie 2002  
Infogrames
- Sudden Strike 2**  
RTS | mai 2002  
CDV
- Resistance**  
RTS | octombrie 2002  
Powderworks
- Republic**  
RTT | aprilie 2002  
Elixir Studios
- Master of Orion 3**  
TBS | martie 2002  
Infogrames
- Anno 1503**  
Strat. de construcție | aprilie 2002  
EA Games
- Far West**  
Simulator economic | mai 2002  
Greenwood Entertainment



## Xtreme Forces

**Xtreme Forces** va fi un joc de strategie, ambientat într-un posibil prezent. Raptor Entertainment, producătorul indian al acestui joc, imaginează că, în urma unui conflict nuclear, supraviețuitorii se unesc într-un soi de super organizație mondială, numită United Colonies Front. Tragedia nucleară nu va schimba însă apetitul războinic al rasei umane, iar legile dure ale UCF vor genera apariția unor mișcări de rebeliune. Vom putea alege așadar între a conduce guvernul planetar sau trupele rebelilor. **Xtreme Forces** ar trebui să apară în toamna acestui an.

## Rise of Nations

Anunțat la International Gaming Festival, fostul GameStok, **Rise of Nations** este următorul titlu al lui Big Huge Games. Inspirat din **Age of Empires**, acest RTS ne va propune să conducem destinele unui sat pe care va trebui să-l întărim, să-l apărăm și să-l facem să evolueze de-a lungul diferitelor vârste ale civilizației. Vor fi disponibile mai multe națiuni și se va putea ajunge la arme avansate, ceva în genul lui **Empire Earth**. Jocul este produs de Microsoft și este așteptat pentru primăvara lui 2003.





**FURTUNA DE ZĂPADĂ**  
Mam, arhimagul oamenilor, conjură o furtună de zăpadă care produce distrugerii catastrofale pe o suprafață întinsă.



# Warcraft 3



**Testul beta e în toi:**

5000 de aleși se războiesc cu orcii, nightelves, oamenii și undeads pe Battle.Net.

**B**ill Roper, designer la Blizzard, spunea odinioară: „Secretul succesului nostru este că orice jucător poate să se prindă din prima clipă de esența jocului și totuși, după săptămâni și luni întregi, tot mai descoperă ceva nou în ele”. Acest citat e la fel de potrivit ca un pumn în plină figură. **Warcraft 3** este o simbioză de RTS și RPG - ușor digerabil și totuși nu lipsit de profunzime. În prezent, 5000 de persoane testează la sânge modul multiplayer. Ne-am amestecat în mulțime și ne-am războit cu oamenii, orcii, nightelves și cu undeads. Concluzia e că **Warcraft 3** face praf orice prejudecată cum că genul strategiilor real-time ar fi perimat.

Partea de resurse a fost modificată comparativ cu predecesorul. Imperiul tău are nevoie acum de aur și lemn pentru a înflori. Uleiul și bătăliile navale au fost scoase din uz. Focusul cade pe bătăliile terestre și aeriene. Dacă joci cu oamenii, te vei obișnui probabil din prima clipă. Țăranii ofticoși sunt trimiși în minele de aur și la tăiat de lemn în pădure. Resursele adunate sunt schimbate pe clădiri construite de aceiași țărani. În curând apar și luptătorii cu sabia și pușcașii, tehnologia avansează. Orcii sunt o rasă mai necioplită, foarte asemănătoare oamenilor ca funcții. Pentru a

se deplasa mai rapid ei se urcă pe lupi și pe tot felul de creaturi aeriene precum wyvern. În luptă se folosesc de topoare și de lănci. Trâmbișii le ridică eficiența și rata de vindecare. Nightelves sunt, din contră, mult mai eleganți. Avantajul lor e dat de simplitate. Din training-camp-uri (niște copaci care se pot deplasa) ies mulțimi de arcași. Cei cărora le plac zergii din **Starcraft** se vor împrieteni rapid cu stilul de joc al acestei rase ecologice. Undeads nu pot fi categorisiți prea clar căci cu ei se joacă cu totul altfel decât cu oricare altă rasă. Îți vei da seama din caseta „Un joc, patru rase”. Evenimentele se derulează din obișnuita perspectivă „bird eye”. Rotița de scroll deplasează harta, crescând privirea de ansamblu asupra jocului în dauna controlului. Cine dorește poate să încerce rezoluții de genul 1600x1200 dpi - în premieră la Blizzard! Bogăția grafică se adaptează în funcție de numărul de megaherți (format din patru cifre) iar la un GeForce3 gradul de detaliu poate fi ridicat cu conștiința împăcată până la pragul unui stop cardiac.

Diversitatea e dată de aspectele RPG amestecate de Blizzard în joc.

Astfel, sub comanda voastră se află o forță de luptă plină de caracter. În plus, veți dirija în unități a căror importanță este subliniată de o aură colorată - eroii. Dacă eroii ies învingători într-o luptă, vor primi puncte de experiență care pot fi schimbate pe anumite aptitudini. Maestrul de scrimă e atuul orcilor, căci se poate face nevăzut pe teritoriul inamicilor. Cavalerii morții (Death Cavalry - la Undeads) re-animează la un clic de mouse scheletele unităților căzute în luptă. Paladinul rasei umane are o aură care ridică valorile defensive ale unităților din jurul său. La nivelul următor, vraja poate fi întărită pentru a-i spori eficacitatea - dacă doriți. Ori puteți antrena altă aptitudine, cum ar fi, de exemplu, Holy Light, care are un efect vindecător asupra aliaților și distructiv asupra inamicilor. Chinul alegerii. O aptitudine îl întărește pe erou, dar îl face inflexibil. Altele, cum ar fi viteza de fugă, puterea de atac sau factorul defensiv sunt la fel de variabile. Obiectele primite de la personajele neutre influențează valorile personajului. Cizmulite îl fac pe erou mai rapid, inelele mai puternic. Rolele cu vrăji creează portaluri sau împrós-

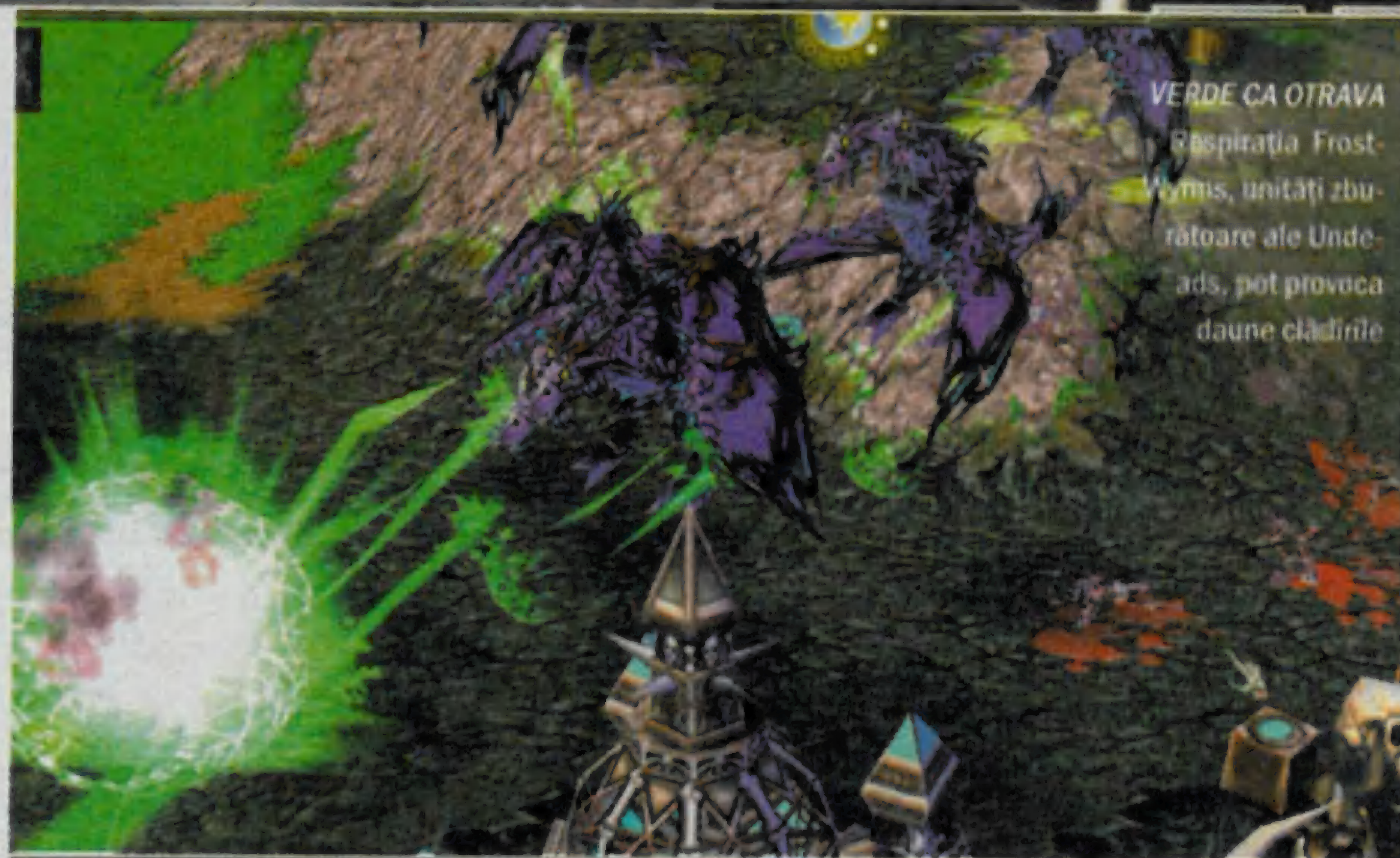




**SURSA VIEȚII** Din păcate, fântâna din imagine care accelerează rata de vindecare e păzită de creeps.

pătează energia sau mana la momentul dorit. Mijloacele ajutătoare pot fi activate cu un clic drept în inventar. E clar deci că Blizzard s-a folosit de know-how-ul din *Diablo*. Până și cumpărarea și vânzarea de obiecte în stilul tipic RPG se regăsesc în *Warcraft 3*. Când eroul vostru se apropie de un sălaș al goblinilor, el poate achiziționa tot felul de lucruri magice, dacă are destui bani. Sau poate tocmai mercenari care vor lupta în continuare împreună cu el. Dacă eroul moare, altarul din așezare îi însuflă din nou viață - bineînțeles, dacă are destul numerar.

Punctele de experiență pot fi adunate cel mai ușor dacă se amestecă printre așa-numiții creeps. Aceste unități neutre, dar agresive, păzesc punctele cheie pe hartă. Puțină variație în derularea tipică a genului nu strică, nu-i așa? Dat fiind că acești monștri colcăie întotdeauna în apropierea minelor de aur, veți avea nevoie de o mică armată înainte de a vă putea extinde. Cu cât vă aventurați mai departe în sălbăticie, cu atât mai tari devin și creeps. Pe harta Lost Temple se află, de exemplu, chiar în mijloc o fântână uriașă care accelerează drastic regenerarea unităților aflate în apropiere. Problema e că în jurul ei s-au acuit foarte comod câțiva troli grasuți care poartă după ei niște măciuci supradimensionate. Pentru a-i elimina e nevoie de mai multe atacuri succesive. Orice jucător de *Starcraft* se va simți încântat de pure-action-ul din *Warcraft 3*. Dacă, de exemplu, vei trimite la începutul jocului un țăran să inspecteze harta, „spionul” va nimeri direct în brațele unor creeps chiar la prima cotitură. Rush-urile incipiente (pentru neinițiați: atacurile adversarului chiar la începutul jocului cu hordă de unități de luptă) au fost reduse. O dată cu lăsarea serii însă, situația devine cu totul alta. La propriu.



**VERDE CA OTRAVA** Respirația Frost-Wyrmis, unități zburătoare ale Undeads, pot provoca daune clădirilor.



**CROSSHAIR** Cu ajutorul paladinului, oamenii pot invia, pentru scurt timp, toate unitățile distruse.





**COMBINAȚIE LETALĂ**

În față, scheleți.  
În spate, păianjeni.  
Între ei, undeads.

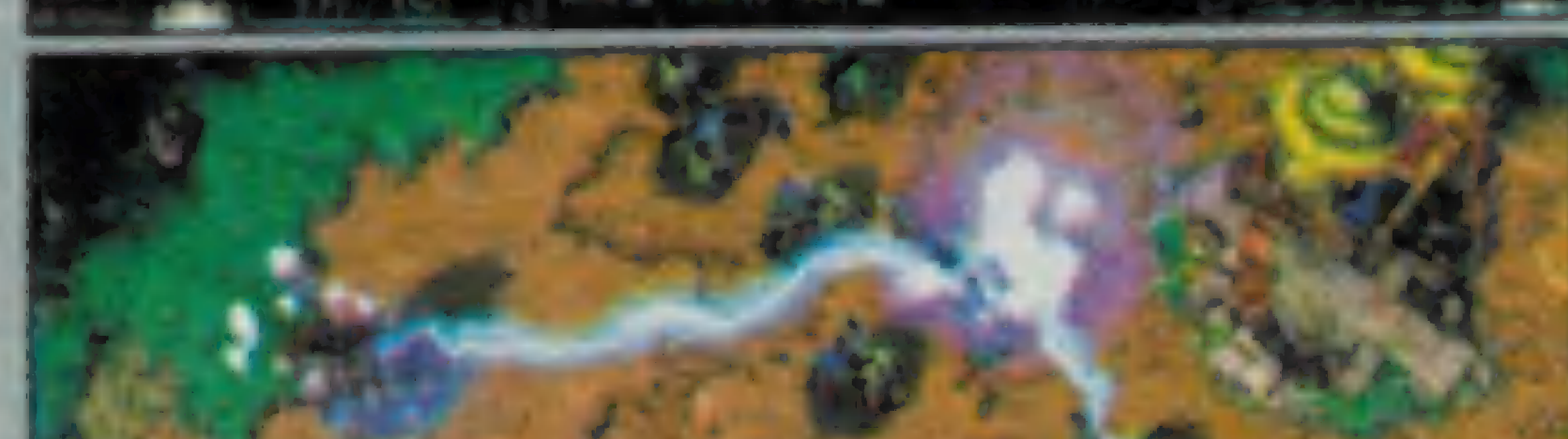
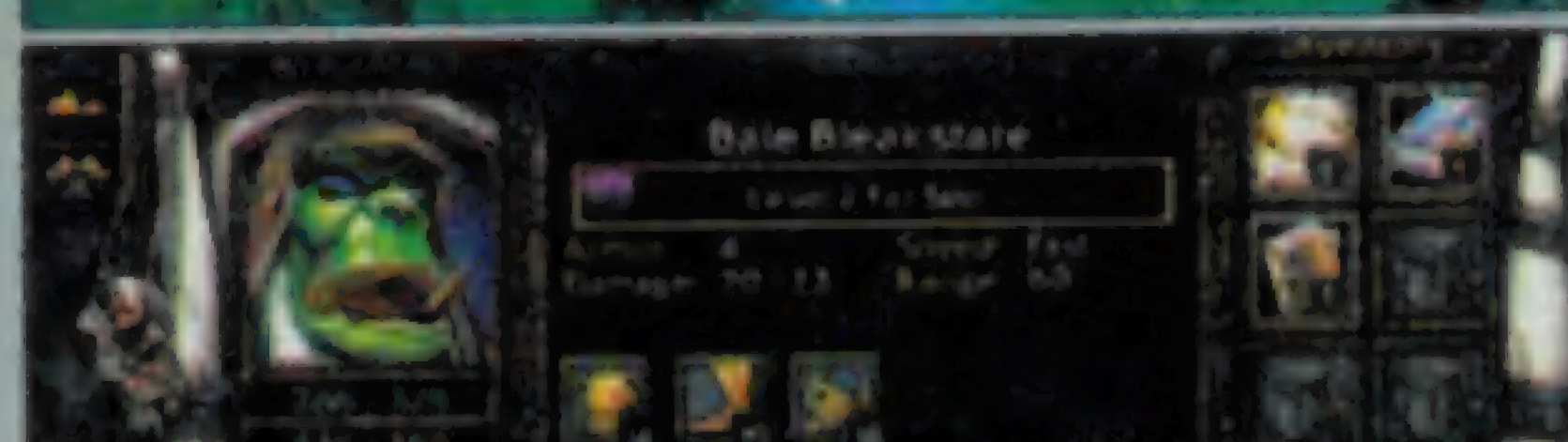


**TELEPORTEAZĂ-MA**

Portalul orașului  
e practic: transportă  
armate întregi,  
în câteva secunde,  
în propria bază.

## Viață de erou

Fiecare rasă are trei eroi. În total: doisprezece - așa că ai de unde alege! Noi am ales unul dintre ei pe care dorim să-l analizăm mai îndeaproape. Îl cheamă Bale Bleakstare, de meserie e farseer și aparține rasei orcilor.



Începutul e greu: pentru ca Bale să se-ntărească, el se ia la trântă cu o trupă de creeps din apropierea bazei. Dacă creeps ar fi mai mari, n-ar avea nici o șansă.

Punctele de experiență și-au meritat eforturile. Bale înaintează pe treapta următoare, poate face acum vraja cu lanțul de fulgere și luptă mult mai bine împotriva creeps.

Bale îl elimină pe păzitorul unei baze ale goblinilor. Creatura care locuiește acolo îi vinde porțiuni vindecătoare și de mană contra unor galbeni. Obiectele ajung în inventarul care are șase locuri libere.

Creeps au lăsat din întâmplare în urma lor o carte de experiență. Pentru că inventarul lui Bale nu e încă plin, el o poate lua și activa cu un clic drept. Experiență suplimentară!

În sfârșit! Cea mai tare vrajă a lui Bale, cutremurul, poate fi activată acum pentru că a atins level 5. Cu aceasta, el poate ataca chiar armate foarte numeroase ale inamicului.

Căci noaptea creeps suferă de insomnie și nu pot fi vindecați decât cu atingeri suave de sabie. Cel ce trece de ei pașnic nu pățește nimic. Poți să-ți dai seama din timp când se va lăsa seara, căci în partea de sus a ecranului se află un ceas.

În general, Warcraft 3 o termină cu masacrele. În primul rând pentru că numărul de unități e limitat la 90. În al doilea rând, noul sistem de joc îl avantajează pe cel ce joacă cu mai puține unități. Dacă armata e formată doar din câteva unități, la fiecare încărcătură a unui muncitor vi se varsă în contul de resurse zece unități de aur. Cu cât se îngheșuie mai multe unități, cu atât mai puțini bani se strâng într-un ciclu. Combinarea efectivelor devine astfel stringentă: unitățile formate din diferiți luptători devin cu timpul mai efective decât armatele. Cu aceasta, Warcraft 3 bate în direcția lui Battle Realms care urmează același principiu. În orice caz, aici problema cu prezența unităților mici în mai multe locuri a fost rezolvată. Eroii dispun în dotarea standard de portale care-i teleportează împreună cu





toate unitățile din jur, în baza proprie. Dacă te afli într-o călătorie de descoperire a hărții, iar inamicul începe să atace cu catapulte zidurile orașului, ajung câteva clicuri coordonate de mouse pentru a readuce ordinea. Blizzard s-a gândit la tot.



## PRIMA IMPRESIE

Dacă uit de mine în fața calculatorului până la cântatul cocoșilor și la redacție sunt ghiocel toată ziua, atunci precis e vorba de vre-un joc mai acătării. *Warcraft 3* este genul de joc care însufletește discuțiile cu amicii în așa măsură încât nu mai ai timp să respiri când vorbești despre el. Modul multiplayer îi va face pe fanii *Starcraft* să zbiere la fel ca teenager-ele la un show Cipândels. See you around, folks!

CIPRIAN COROIANU

Producător..... Blizzard  
Distribuitor..... Vivendi Universal  
Termen ..... iunie 2002



**FOC CONTINUU** Adversarul joacă defensiv, a blocat o strămoare cu turnuri de pază. Artileria noastră reușește să provoace puține daune clădirilor inamice.

## Un joc, patru rase

## Nightelf

## Funcții:

1. Micuțele spirite denumite wisps sunt răspunzătoare de aprovizionarea cu lemne.
2. Wisps se transformă în clădiri, la fel ca zergii din *Starcraft*.
3. Arborele vieții își încolățește rădăcinile în jurul unei mine de aur și o seacă în întregime.

## Avantaje:

1. Este singura rasă care are arcași ca unități de bază.
2. Arborii, clădirile de antrenament, pot să se dezrădăcineze și să lupte contra adversarilor.
3. Wisps se aruncă în aer la o apăsare de tastă și dezafectează vrăjile inamicilor.



## Undead

## Funcții:

1. Acolytes se postează în jurul unei mine de aur și extrag aurul cu ajutorul formulelor magice.
2. La fel ca protoșii din *Starcraft*, și Acolytes „warp-ează” clădirile.
3. Doar ghouls, unitățile de bază ale undeads, pot extrage lemnul.

## Avantaje:

1. Necromancerii pot învia temporar scheletele personajelor căzute în luptă.
2. Sau, la fel ca în *Diablo 2*, ei pot face să explodeze cadavrele.
3. Dricul poate păstra cadavrele pentru a fi folosite mai târziu, înainte ca acestea să putrezească.



## Human

## Funcții:

1. Muncitorii acestora, țărani, pendulează între clădirea principală și mina de aur.
2. Ei se-ngrijesc - la fel ca în *Warcraft 2* - de producția de lemne.
3. Un țaran are de lucru la o clădire doar până când aceasta e gata.

## Avantaje:

1. Turnurile există sub două forme: apărare la sol și aeriană. Ambele sunt efective.
2. În acest vehicul de oțel pot urca patru pușcași - un adevărat buncăr pe roți!
3. Soldații își țin scuturile în fața corpului pentru a se apăra de săgeți.



## Orci

## Funcții:

1. La fel ca la oameni, și aici există muncitori care aduc aurul din mine la suprafață.
2. Și la producția de lemn, orcii sunt la fel ca oamenii.
3. Toate chestiile bune sunt trei la număr: și clădirile sunt construite la fel ca la rasa umană.

## Avantaje:

1. Șamanii umblă cu bloodlust. Această vrajă le mărește viteza, rata și puterea de atac.
2. Buncărul poate fi construit oriunde. În el încap patru sulitași.
3. Gruzer-ii au vraja warcry cu care devin temporar mai puternici.







UCIGĂ-L TOACA  
Demonii cei întunecați sunt  
extrem de puternici, rănilor  
făcute de ei se vindecă greu.

# Warrior Kings

**Clopotele pot să sune, strategiiile sunt planificate deja.**

Warrior Kings a intrat pe ultima sută de metri înainte de apariția oficială. Producătorii au afirmat că jocul va aduce concepte noi.

Cavalerii fără experiență abia așteaptă să pornească la drum în căutarea adversarilor.

**T**oată lumea așteaptă jocuri noi în această perioadă a anului, sau continuări ale unor serii de succes: **Warcraft 3** (așteptat cam de mulțor), **Age of Mythology**, planificat abia pentru luna septembrie. Printre titlurile așteptate se află însă și **Warrior Kings**, care s-ar putea să fie un concurent serios pentru deja laudatul **Empire Earth**. Producătorii de la Black Cactus Games doresc să facă din jocul lor un RTS de succes, pentru aceasta se concentrează asupra acelorași puncte cu ajutorul cărora **Empire Earth** a cucerit multe aprecieri.

De pildă, după un timp destul de scurt jucătorii vor trebui să înceapă să-și construiască armate serioa-

se ca număr, cu ajutorul popoarelor medievale. Luptele vor fi duse împotriva barbarilor și a unei secte obscure, cu ajutorul cavalerilor, de fiecare dată armata trebuie adunată și organizată cum se cuvine. Alegerea armatei potrivite se face diferit, în funcție de caracteristicile fiecărui popor, ținând cont de formațiile care se potrivesc cel mai bine, de capacitățile ofensive și de tactica cea mai potrivită pentru atac.

Într-o misiune de început, jucătorul trebuie să aleagă între a face rău sau bine, în funcție de alegerea făcută urmând să se desfășoare misiunile următoare, iar unitățile se vor raporta și ele la această opțiune. Un concept asemănător l-am întâlnit în **Battle Realms**. Cine alege să





**DE NICI UN FOLOS.** Infanteriștii bine înarmați pot face inutilizabile aceste aruncătoare.



**POPA LUPĂTOR** Marii preoți, cu puterile lor magice, pot fi învinși doar de mai mulți cavaleri.



fie de partea binelui, va începe să încropească o armată a forțelor binelui și să o antreneze în consecință, dar va avea nevoie de cavaleri care costă mai mult. Dacă jucătorul are clerici buni, va avea posibilitatea ca Zeul binelui să-i vină în ajutor printr-o minune cu caracter războinic. Dacă jucătorul alege să fie de partea răului, va avea parte de unitățile barbare cam nătânge și de compania demonilor întunecați. Jucătorii care adoră tehnica militară vor fi satisfăcuți abia mai târziu, când vor avea posibilitatea să ceară de la zeul propriu darul cunoștințelor de fizică și chimie. Apoi vor putea produce berbeci de asalt, catapulte și altele asemenea.

Mașinile de asalt costă însă destul de mult, față de unitățile obișnuite. În versiunea beta actuală, care a fost testată, pentru fiecare luptător produs este nevoie de un țaran care să producă hrana necesară. Încă nu se știe cu certitudine dacă această balanță neobișnuită, dar ex-

trem de realistă, va fi menținută și în versiunea finală. Ar fi interesant. Managementul resurselor este mai ușor ca în alte RTS-uri, lanțurile de producție prezente de obicei nu seamănă cu ideea prezentă a producătorilor. Locuitorii satelor sunt împărțiți între colectarea metalului, a grânelor și a lemnului. **Warrior Kings** nu a reușit să reducă numărul clădirilor necesare, sunt posibile 30 de clădiri diferite. Multe dintre ele sunt obligatorii, dacă doriți să aveți o armată suficient de puternică pentru a putea învinge adversarul, AI-ul fiind un potrivnic demn de luat în seamă de-a lungul celor 22 misiuni. Lupte-

le se duc în peisaje reușite, printre economii rurale, fortărețe și altele.

Peisajele sunt alcătuite din sate idilice, printre țărani sunt prezenți cavaleri, barbari, demoni, iar în fundal se aud sunetele ambientale. Grafica nu trebuie admirată numai pentru ea însăși, deși este reușită, ea îndeplinește un rol de seamă, cu ajutorul ei și al funcției de zoom se pot distinge mult mai bine unitățile de clădiri, iar în timpul luptelor puteți vedea limpede clădirile care trebuie atacate.

#### EXTREM DE TARI

Unitățile numite Behemoth, aflate în prim-plan, pot învinge o armată întreagă.



**GATA CONSTRUIT** Orașe frumoase, cum este cel din imagine, nu pot fi construite de jucători, ele vă sunt date la începutul misiunilor.



#### PRIMA IMPRESIE

Evul Mediu este un câmp fertil, plin de idei pentru RTS-uri. Producătorii au anunțat o seamă de concepte noi, pe care le vom putea vedea cu adevărat abia peste o lună. Singurul punct mai slab al lui **Warrior Kings** riscă să fie o complexitate prea mare în abordarea temei, a graficii și a tacticilor de luptă. Până la versiunea finală mai este puțin, dar jocul promite să fie un RTS de succes.

MARIUS TEPELEA

Producător ..... Black Cactus Games  
Distribuitor ..... Virgin Interactive  
Termen ..... aprilie 2002



# Praetorians



**Legionarii romani, creați de către producătorii lui Commandos, mărșăluiesc cu pași repezi spre botezul focului, așteptat în toamnă. PC Games i-a observat cum se comportă în timpul manevrelor pe câmpul de luptă.**

**D**in însorita Spanie, **Praetorians** a călătorit până în Germania, Pyro Studios dându-și acordul ca PC Games să fie una dintre puținele autorizate în testarea versiunii actuale a jocului. Prin bunăvoința colegilor germani, vă putem prezenta ultimele impresii după întoarcerea în timp, pe câmpurile de bătălie din epoca romană.

Jucătorul începe prima campanie ca general al glorioasei armate romane, în timpul lui Iulius Caesar, fiind

purtat apoi în Galia, Italia, Mesopotamia. **Praetorians** nu se concentrează deloc asupra părții preliminare de construcție, cum fac **Empire Earth** sau alte RTS-uri. Jocul produs de Pyro Studios se concentrează asupra luptelor în timp real, foarte tacticizate, între grupe mici de luptători, ceva asemănător cu **Shogun: Total War**. Romanii pe care îi veți conduce nu își vor pierde vremea cu adunatul resurselor, prelucrarea lor sau construirea întăriturilor, fie ele din lemn sau piatră.

**ADUNAREA** În sate precum acesta puteți antrena noi trupe, pe câmpul de luptă nu mai aveți posibilitatea de a construi noi unități.



La începutul fiecărei bătălii primiți un contingent de trupe, cu ajutorul căruia trebuie să terminați cu bine misiunea. Eventualele pierderi pot fi înlocuite destul de rar prin recrutări făcute din satele aflate în provincia respectivă. Cine crede că năpustirea asupra adversarului are șanse de reușită, datorită numărului mai mare de unități, se înșală. Jocul este astfel conceput încât doar cine adoptă o tactică potrivită și bună va avea sorți de izbândă.

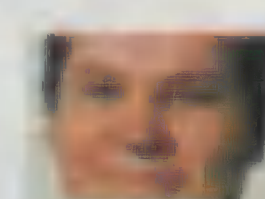
**Praetorians** pune accent pe următoarele lucruri, necesare dacă doriți să fiți victorioși: manevrele potrivite să fie făcute la timp, planul de bătălie să fie bine conceput iar formațiile de luptă să fie alese în mod adecvat, în funcție de particularitățile terenului și de trupele adversarului. Așezarea adecvată a trupelor proprii are o mare importanță, soldații romani fiind foarte disciplinați și ascultători (în joc, firește). Controlul trupelor se face diferit față de *Age of Empires*, fiind mai asemănător cu *Shogun*. Trupele vor fi împărțite mereu în grupe: 10 cavaleriști, 20 de infanteriști săbieri, o unitate de arcași pedestri și o altă unitate de lăncieri pedestri. La alegerea voastră soldații își schimbă formația de marș sau de luptă, vor ataca pe flancuri sau în rânduri duble, pe centru. Fiecare formație de luptă are punctele sale slabe și bune, fiecare poate fi o alegere potrivită în funcție de situația concretă din timpul luptei. Fiecare unitate are până la două-trei formații speciale, astfel infanteriștii bine înarmați din garda pretoriană se grupează într-o formație tip broască țestoasă, împotriva tirului de săgeți, formație cunoscută din filmele *Asterix* și *Obelix* contra lui Caesar sau Gladiatorul. Împotriva atacului cavaleriei lăncieri fac un zid din lăncile lor înfipte în pământ, rezultatul fiind evident, cavaleria adversă neavând nici o șansă împotriva acestei formații. Producătorii au reușit să

ofere diverse tipuri de unități: două până la patru tipuri de cavaleriști, infanteriști săbieri, lăncieri și arcași, ele constituind baza armatelor romane, galice sau mesopotamiene. Unitățile se diferențiază unele de celelalte mai mult decât în RTS-uri. De exemplu, arcașii africani pot să arunce și lănci, spre deosebire de omologii lor europeni. Infanteriștii gali care sunt înarmați cu topoare de luptă vor străpunge ușor palisadele de lemn, deoarece își vor folosi armele pentru a crea scări de asalt.

Sunt prezente și întăriri precum berbeci de asalt, baliste, catapulte și turnuri de asalt, iar oamenii voștri au posibilitatea, pentru scurt timp, să schimbe sabia cu un ciocan. Mașinile de asalt sunt singurele care pot fi construite direct pe câmpul de luptă. Nu aveți nevoie de materiale de construcție, cum ar fi lemnul, ci doar de puțin timp. Producerea mașinilor de asalt este limitată de numărul unităților maxime admise. Producătorii oferă 20 de misiuni, constând în acțiuni de blocadă, patrulări, apărarea unor zone și eliberarea altora. În cadrul misiunilor trebuie să îndepliniți anumite lucruri, înscrise dinainte în scenariu. De exemplu, într-o misiune demo, un avanpost

galic trimite un curier să ceară ajutor pentru ca romanii să nu cucerească avanpostul. Firește că veți face tot ceea ce vă va sta în putință, pentru ca trimisul gal să nu ajungă la destinație. Asemenea mini-misiuni sunt filmate spectaculos cu o cameră, de-a lungul câmpului de luptă redat în 3D. Nu puteți schimba orientarea camerei care urmărește acțiunea mini-misiunilor, însă puteți folosi funcția de zoom, pentru a apropia sau depărta imaginea.

Versiunea testată oferă o grafică 3D ce nu se ridică peste ceea ce va oferi *Age of Mythology*, dar este cu mult mai bună decât cea a jocurilor *Battle Realms* sau *Empire Earth*. Imaginile prezentate ar trebui să ilustreze acest lucru.



#### PRIMA IMPRESIE

*Praetorians* arată o profunzime tactică întâlnită doar în *Shogun: Total War* sau parțial în *Empire Earth*. Pun ră mâșag că *Praetorians* va deveni un number one al genului.

RÜDIGER STEIDLE

Producător ..... Pyro  
Distribuitor ..... Monosit  
Termen ..... octombrie 2002

#### CODRU-I FRATE CU INAMICUL

În păduri se pot ascunde armate întregi, fără a putea fi observate. Doar culoarea diferită arată pentru jucător poziția reală.



**TURN DE ASALT** Cu ajutorul turnurilor de asalt și al scărilor, legionarii vor cuceri și cetăți întărite. Mașinile de asalt ajung până la înălțimea zidurilor.



**CALD ȘI RECE** În Gallia aveți parte de zăpadă, în Mesopotamia de uscăciune. Grea viața de legionar.





# THRUSTMASTER®

*Play with reality!*

## STEERING WHEELS

**360modena**  
*PRO Racing wheel*



## JOYSTICKS

**TOP GUN**  
★  
**AFTERBURNER**  
JOYSTICK



## GAMEPADS

**FireStorm**  
**DUAL POWER**  
GAMEPAD



[www.thrustmaster.com](http://www.thrustmaster.com)

UNIC REPRESENTANT: **UBI SOFT SRL**  
Bd. Primaverii nr. 51, sector 1, Bucuresti  
Tel: 01/231.67.69 Fax: 01/231.67.66  
e-mail: [sales@ubisoft.ro](mailto:sales@ubisoft.ro)



## ACTION

Ego-Shooter | Action-Adventures | Jump &amp; Runs

## Hitman II: Silent Assassin



Povestea se reînnoadă într-o mănăstire siciliană, unde încerci să dai un nou sens vieții tale, îngrijind grădina și tăifăsuind cu părintele Vittorio. Spre norocul nostru, padre e răpit și, înainte să poți spune un Ave Maria, te întorci la vechea ta meserie: hitman. Misiunile vor avea locații diverse: St. Petersburg, Japonia, Malaezia, India și se învârt în jurul temei centrale: doboară ținta și șterge-o! Vei putea și să razi harta cu un rocket launcher, dacă asta-i tot ce poți.

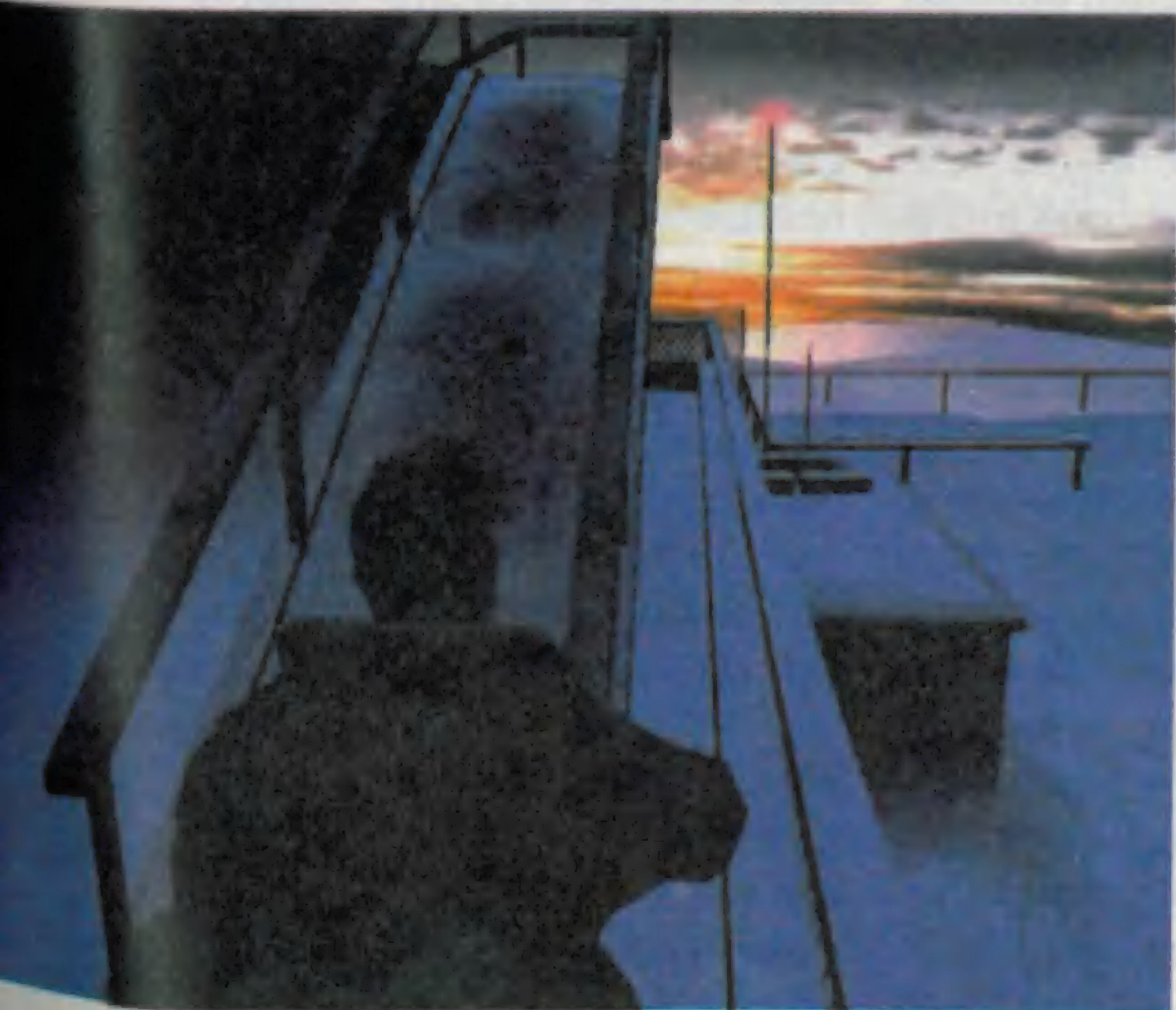
Noul sequel *Silent Assassin* păstrează tot ce avea bun originalul *Codename 47*, însă este substanțial îmbunătățit. Producătorii de la IO Interactive ne promit că vom beneficia de un engine grafic performant, capabil să redea detalii grafice de cinci ori mai adânci decât *Hitman 1*, ceea ce înseamnă că vom zări până la 200-300 de metri în orizont.

## Specnaz: Project Wolf

Slovacii de la Byte Software au anunțat un joc nou bazat exclusiv pe Forțele Speciale Rusești. Cum de nu s-a gândit nimeni până acum?

*Specnaz: Project Wolf* este un 1st person shooter situat în anii de după căderea Uniunii Sovietice. Deoarece bazele militare nu mai sunt sigure, guvernul rus dezvoltă un program secret de recuperare a armelor nucleare din depozite răspândite pe tot globul. Când un convoi de materiale o sfeclește, soldații Forțelor Speciale Rusești cunoscuți ca Specnaz sunt chemați în ajutor.

Jocul va include diferite misiuni situate în locații de pe întreg mapamondul și va beneficia de numeroase moduri multiplayer ca deathmatch, squadmatch, capture the nuke, reconnaissance, Specnaz vs. Delta și atomic countdown.



## The Thing

După romanul omonim al lui John Carpenter și ecranizarea sa, urmează jocul *The Thing*, un action horror care reia firul povestirii de la sfârșitul cărții. Noi îl vom controla pe Blake, specialistul chemat să investigheze un caz ciudat la o bază militară din înghețata Norvegie. Contactul radio a fost pierdut imediat după aducerea unui bloc de gheață din Antarctica, bloc ce se dovedește a fi infestat de o creatură extraterestră. Urmarea nu e greu de imaginat.

Atmosfera horror este creată mai ales prin relaționarea caracterului cu NPC-urile, care au încredere sau se tem de Blake, în funcție de acțiunile și dialogurile sale.

Computer Artworks nu au făcut cunoscută data la care vom începe să tremurăm în fața lui *The Thing*.

Ghost Recon:  
Editor de misiuni

Succesul obținut de *Ghost Recon*, jocul de acțiune și strategie produs de Red Storm, a convins Ubi Soft să se pună pe lucru. A fost anunțată apariția iminentă a unui editor, care va fi inclus în expansiunea *Desert Siege*. CD-ul va apărea în SUA în 26 martie, dar programul care va permite fanilor să personalizeze scenele de luptă va fi disponibil câteva zile mai târziu, pe site-ul oficial al jocului.

Duke Nukem:  
Manhattan Project

În timp ce *Duke Nukem Forever* pare a fi într-o fază de dezvoltare fără finalizare, Arush dezgroapă securea războiului sub forma unui Action 3D cu grafică uluitoare. Termenul de apariție: încă necunoscut.

MechWarrior 4:  
Clan Expansions

Microsoft propune două noi add-on-uri: *The Inner Sphere Mech Pak* și *Clan Mech Pak*, exclusiv pentru bătăliile între fierotanii multiplayer. Ambele pachete vor fi lansate peste câteva luni.

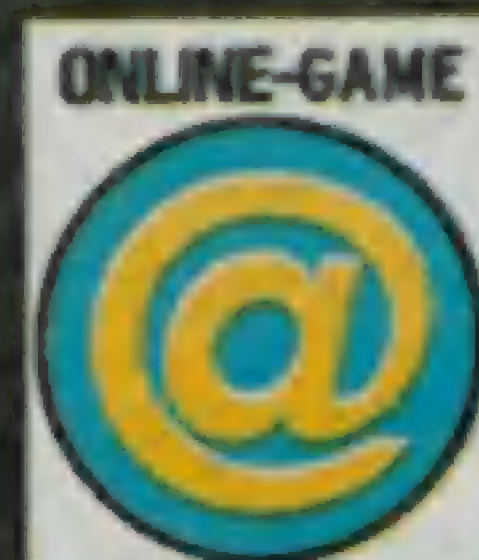
## BAROMETRU

Cele mai așteptate jocuri de acțiune ale cititorilor revistei PC Games:

- 1 **Unreal 2**  
Ego-Shooter | Infogrames mai 2002
- 2 **Doom 3**  
Ego-Shooter | Activision t. necunoscut
- 3 **Duke Nukem Forever**  
Ego-Shooter | Take 2 2002
- 4 **Halo**  
Ego-Shooter | Microsoft martie 2002
- 5 **Deus Ex 2**  
Action-Adventure | Virgin octombrie 2002
- 6 **CS: Condition Zero**  
Shooter tactic | Vivendi Universal martie 2002
- 7 **Jedi Outcast**  
3D-Shooter | Electronic Arts aprilie 2002
- 8 **Grand Theft Auto 3**  
Action-Mix | Take 2 aprilie 2002
- 9 **Unreal Tournament 2**  
3D-Shooter | Infogrames august 2002
- 10 **Kreed**  
Ego-Shooter | Burut noiembrie 2002



# Unreal Tournament 2



Combo-uri, vehicule  
și puncte de  
experiență: **urmașul**  
**își asumă riscul**  
**de a fi altfel.**

Am testat  
gameplay-ul  
la fața locului.

**Î**n curând, durata de viață a lui **Unreal Tournament** va fi redusă: Digital Extremes (Unreal, Adventure Pinball) vrea să termine și să publice până în luna august urmașul shooter-ului multiplayer și a hitului de vânzări. Pentru ca partea a doua a jocului să nu fie ca un add-on neinspirat, a fost schimbată derularea jocului. Mai multe posibilități de mișcare, mai multă tactică, mai mult teamwork - cam aceasta ar fi direcția pe care o aplică producătorii cu mult curaj.

Din această cauză, **Unreal Tournament 2** se va asemana mai mult cu jocurile de genul lui **Halo** sau **Tribes 2**. Tabloul va fi dominat de uriașe scenarii exterioare. Peisajele vulcanice, cu munți care scui-pă foc, munții de gheață acoperiți de zăpadă, regiunile acoperite de junglă și nivelurile de deșert cu temple mayașe, vor constitui mediile de joc pentru duzini de jucători și numeroase vehicule care vor folosi la parcurgerea distanțelor mai mari. Încă nu le-am văzut pe cele din urmă, căci programatorii tocmai se ocupă de implementarea platformelor motorizate în joc. E sigur însă că vor exista cel

puțin patru tipuri de vehicule care se vor comporta ca niște hoovercraft-uri. Hărțile în care veți avea un acoperiș deasupra capului vor arăta ca niște stații orbitale futuriste și sterile, cu un grad nemaivăzut al detaliilor: nenumărați stâlpi care se ridică la înălțimi, se împletesc sălbatic și susțin mulțimea de platforme, ganguri și ramificații. Pe pereții lor se găsesc butoane, monitoare, manete, iar prin geamurile transparente pătrunde lumina soarelui. Mediul arată de parcă ar proveni de pe planșeta unui arhitect cu o slăbiciune pentru extravaganta. Cel ce dorește poate să editeze singur nivelurile: pentru **Unreal Tournament 2**, programatorii au creat un editor cu obiecte gata definite, în parte



**REPEDE!**

Adversarul e luat în vizor cu link-gun-ul. Dacă-l nimeriți acum, damage-ul e triplu.

**DRUM BUN**

Aparatul acesta se descurcă fără turete și e folosit pentru parcurgerea distanțelor mari. În el încap două persoane.

**ZBOR LIN!**

Engine-ul Karma face ca victima să fie propulsată în față din cauza exploziei.

chiar texturizate, precum uși, poduri, ganguri sau lifturi. Luați cu mouse-ul obiectul dorit și plasați-l prin binecunoscuta metodă drag&drop în locul dorit.

cinci rase din Univers și le provoacă să se lupte între ele, asta doar pentru distracția suveranilor. În luptă vor apărea juggernauts, oameni cu genele manipu-

poartă bijuterii antice. Toate clasele se deosebesc ca înfățișare, iar programatorii se gândesc chiar să le atribuie aptitudini specifice în luptă. Se gândesc dacă egiptenii să poată lupta cu magie (fulgere), ori ca juggernauts să se comporte defensiv, trăgând cu tot felul de proiectile. Mișcările sunt, oricum, diferite pentru fiecare rasă în parte. Alienii schimbă armele ca niște jongleri, le aruncă în aer și, la aterizare, le prind direct în rucsac. Când oamenii trebuie să intre într-un vehicul motorizat, se aruncă peste marginea lui de parcă ar fi campioni mondiali la gimnastică.

Acest realism se datorează în cea mai mare parte engine-ului Karma, sistemul răspunzător de animații și fizica mișcărilor, integrat în mod standard în engine-ul Unreal Warfare. Mișcările realiste obținute cu ajutorul acestuia au un șarm morbid: dacă trageți cu bazooka într-un adversar aflat pe o platformă, acesta cade jos dând din mâini și din picioare. Dacă, în cădere, se lovește de vreun obstacol, el ricoșează în mod foarte realist. Engine-ul Karma face posibil ca nici o animație

## Unrel Tournament 2 va profita de puternicul engine Unreal-Warfare: **arhitectura nivelurilor va fi extrem de realistă.**

Atât de simplu, de parcă ai juca lego. Și profesioniștii vor profita de opțiuni avansate, nefiind nevoie să recurgă la obiectele predefinite.

Motivul pentru care trebuie să luptați în cele peste 30 de arene împotriva unor adversari computerizați este următorul: o rasă aliană mult superioară înrobește

late. Nightmares arată chiar ca niște creaturi de coșmar. Unul dintre personaje se numește Mr. Crow, poartă un joben negru și e vopsit pe față ca un clown. Rânjetul care-i încadrează buzele rujate îi descoperă dinții ascuțiți, dându-i o mină răutăcioasă. Mercenarii sunt oameni îmbrăcați în armuri grele. Egiptenii



## Armament

### Impact Hammer

**Mod primar:** în lupta de la apropiere lovitura este mortală. Profesioniștii folosesc hammer-ul pentru a se ridica de la pământ.

**Mod secundar:** creează un scut de protecție care respinge proiectilele obișnuite.

### Assault Rifle

**Mod primar:** arma se comportă ca o pușcă mitralieră obișnuită.

**Mod secundar:** trage cu grenade care coșează în pereți și explodează doar la contactul cu adversarii.



### Link-Gun

**Mod primar:** tunul trage rapid cu fascicule verzi de energie, asemănător cu pulse-gun-ul cunoscut.

**Mod secundar:** fixează cu o rază ținta și produce un damage de trei ori mai mare.



### Shock Rifle

**Mod primar:** o rază de energie albastră care face ravagii. Dezavantajul este că e destul de încetă.

**Mod secundar:** lansează niște sfere energetice foarte încete care rănesc toți adversarii din jur în momentul exploziei.



### Mini Gun

**Mod primar:** se comportă asemănător cu assault rifle-ul, însă e mai puternic. Rata de foc a fost redusă comparativ cu predecesorul.

**Mod secundar:** până să pomească, durează câteva secunde, care vă pot costa viața. Atunci, însă, trage cu o rată de foc extrem de rapidă.

### Flak Cannon

**Mod primar:** proiectilele se împrăstie ca la o pușcă cu alicie, care ricoșează puternic în pereți. E perfect pentru începători.

**Mod secundar:** trage cu grenade care explodează la contact.

### Rocket Launcher

**Mod primar:** la intervale destul de mari, iese din țeava armei câte o rachetă. Puteți trage cu mai multe rachete deodată doar în modul secundar.

**Mod secundar:** trec câteva secunde și puteți trage cu trei rachete dintr-un foc. Aruncătorul de grenade al predecesorului a fost scos.

### Lighting Gun

**Mod primar:** pușca cu lunetă din Unreal Tournament 2 trage cu o rază de lumină pentru a putea localiza mai bine ascunzătoarea lunetistului.

**Mod secundar:** bineînțeles că folosește la apropierea țintei. Un clic dublu și factorul de zoom se mărește la maxim.



### Ion Cannon

Ion Cannon înlocuiește redemeer-ul din Unreal Tournament. Puteți marca cu el o întreagă regiune care, câteva secunde mai târziu, va fi bombardată de un satelit. Poate fi folosită doar în arealele exterioare.



**NISIPURI MIȘCĂTOARE** Pentru a putea nimeri adversarii aveți nevoie de reflexe foarte bune: numeroasele manevre speciale îngreunează țintirea.

să nu semene cu cealaltă: îl nimeriți pe un adversar în umăr și vedeți cum partea superioară a trupului acestuia se deplasează în spate din cauza forței loviturii. Dacă un jucător se află pe treapta unei scări, el se rostogolește în jos după ce a fost nimerit. Totul arată atât de realist, încât îți vine să strigi "Au!" când acesta se lovește cu capul de vreo treaptă. S-a realizat mult și pe planul efectelor speciale. La nivelurile înghețate, de obicei ninge. Dacă trageți acum cu o rachetă, fulgii de zăpadă se împrăstie în toate părțile, iar picăturile de ploaie plescăie vizibil pe podea. Apa reflectă grafica din jur, aruncă umbre decente pe pereți și face valuri dacă intrați în ea. Erupțiile gazoase din lumile de lavă îl ridică pe jucător în aer, iar suprafețele de gheață sunt foarte alunecoase.

Îmbrăcate în această nobilă haină grafică, luptele din Unreal Tournament 2 necesită vizibil mai mult teamwork. La fel ca în Halo, și aici vă deplasați într-un vehicul, în timp ce coechipierul stă în poziție de tragere, la turetă. Adversarii pot fi țintiți cu așa-numitul link-gun. În cazul în care coechipierul reușește acum să arunce o încărcătură de plasmă asupra persoanei țintite, damage-ul se triplează. Acest lucru funcționează în mod similar cu prinderea stafiilor de către echipa Ghostbusters. Inamicii împușcați lasă în urma lor mici bule luminoase, care constituie cheia manevrelor speciale. Dacă ați adunat destule, modul berserker se activează, și acum, fiecare armă va produce de două ori mai mult damage. Dacă apăsați de două ori rapid tasta înainte, puteți sprinta pentru trei





secunde. Personajul va face acum o săritură impresionantă când apăsați de mai multe ori la rând pe tasta „jump”. Translocatorul, cunoscut și din prima parte, ia din nou parte la joc. O dată lansat, zboară ca o leneșă farfurie zburătoare în direcția dorită și rămâne la pământ. Vă puteți teleporta spre el într-o secundă dacă mai apăsați o dată pe tasta „foc”.

**Politica armelor este nouă: toți jucătorii pornesc cu toate armele existente. Muniție pentru ele se găsește în anumite locuri.**

O schimbare importantă, destul de îndrăzneță, este noua politică a armelor din *Unreal Tournament 2*. Cum spuneam, toți jucătorii pornesc cu toate armele. Provizia de muniție ajunge, însă, doar pentru câteva focuri. Aprovizionarea se face cu ajutorul unor câmpuri rotunde aflate pe podea. Cel ce stă pe ele își re-umple progresiv energia și muniția. Cu cât mai mult stă în loc, cu atât mai mult se reîncarcă - dar crește și riscul ca o rachetă inamică să-l ajute să-și dea obștescul sfârșit.

Din contră, la modurile multiplayer, producătorii nu fac nici un fel de experimente mai deosebite. Renumitul Capture the Flag va sta din nou în rând cu obligatoriul Deathmatch. Au fost preluate însă regulile de la Domination: echipa voastră încearcă acum să țină poziția ocupată pentru o

perioadă de timp prestabilită. Nou și mult-promițător este modul Bombing Run, asemănător cu handbalul. Fiecare echipă vrea să arunce o bombă în „poarta” echipei adverse. Pentru aceasta, explozibilul este pasat de la unul la celălalt, însă mare atenție, adversarii vor încerca din răspuț să intercepteze pasele.

Modul single-player, tratat cu vitregie până acum, este scos foarte mult în evidență în *Unreal Tournament 2*. În acesta, vă strecurați sub pielea unui căpitan care-și dirijează echipa la fel ca un antrenor de fotbal. Stabiliți componența echipei, strategiile ofensive și defensive și distribuiți competențele. Fiecare dintre jucătorii voștri vor dispune de anumite aptitudini în ce privește precizia tirului, capacitatea de reacție și puterea. Pe lunetiștii înceți îi puneți mai bine în ariergardă, în timp ce linia întâi va fi ocupată de soldații încercați în lupte. Fiecare victorie aduce atât bani, cât și puncte de experiență. Baniii colosesc la cumpărarea unor jucători mai experimentați,

iar punctele le distribuiți între membrii echipei. Evenimentele neașteptate îi vor conferi mai multă tensiune modului single-player: este foarte posibil ca un căpitan inamic să înceapă să vă înjure, să strige și să vă provoace la un duel. Victoria binemeritată aduce cu sine noi jucători, în afara celor 48 personaje standard, care bat la ochi prin înfățișarea lor neobișnuită. Personajele folosite în modul singleplayer pot fi folosite și în partidele multiplayer. Deci, după cum am spus deja, merită să câștigați.

#### DEMN DE VĂZUT

În prim-plan: un mercenar. În plan mediu: un coșmar. În planul îndepărtat: arhitectura unui templu mayaș.



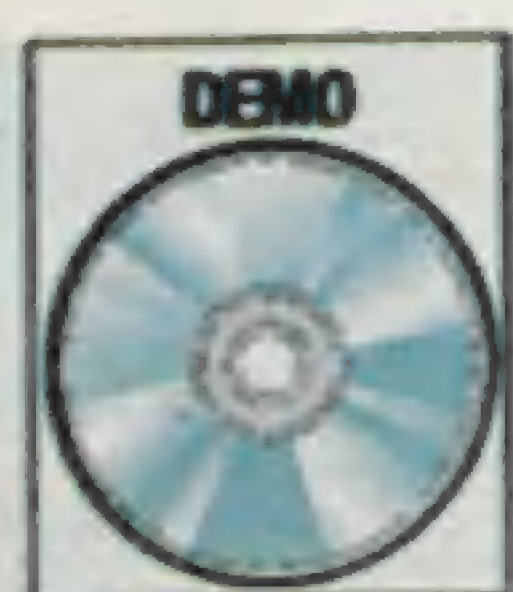
#### PRIMA IMPRESIE

Faptul că toți jucătorii pornesc cu toate armele și că dispun de un repertoriu combo foarte mare necesită o perioadă de adaptare. În trimestrul trei al anului se va vedea cât de bine este primită această modificare de publicul jucător.

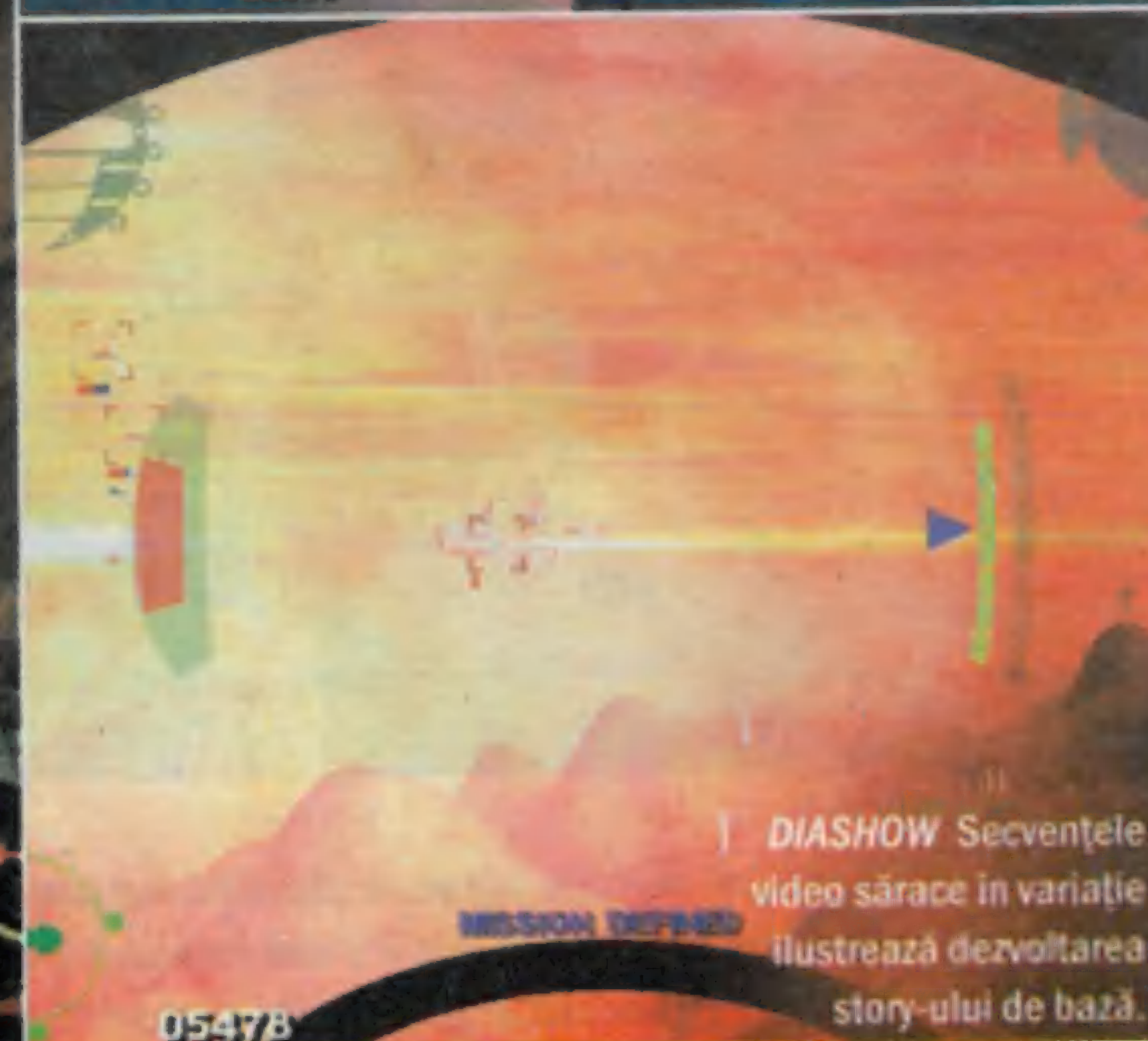
THOMAS WEISS

Producător ..... Digital Extremes  
Distribuitor ..... Best Computers  
Termen..... august 2002





# Incoming Forces



Cu urmașul lui  
Incoming, Rage  
vrea să dea  
o mână de ajutor  
acestui gen.

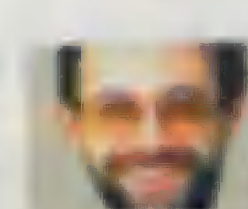
**M**ulte filme SF au avut ca temă problema sosirii extraterestrilor, însă nimeni nu voia să creadă în existența acestora. Acum au aterizat într-adevăr pe planeta lor de baștină și încearcă să preia stăpânirea asupra lumii prin forța armelor. În rolul unui extraterestru extrem de urât (dar urât, urât de tot!), jucătorul va avea sarcina de a salva locul de baștină al extraterestrilor. Cu ajutorul unor tancuri sprintene, autovehicule rezistente sau aparate zburătoare, în **Incoming Forces** vă apărați „patria mămă” cu tot arsenalul avut la dispoziție.

Tipic Rage, focul de artificii creează supremația grafică, care de altfel periclitizează vizibilitatea jucătorului. Fiindcă în spatele exploziilor, a fulgerelor provocate de lasere nu se ascund doar oamenii cei răi, ci și unitățile aliate. Prin apăsare de tastă săriți la bordul oricărei mașinării pentru a intra în luptă protejat de scuturile acesteia.

În timp ce vă desfățați în luptele pline de acțiune, patria pe care o apărați nu rămâne fără vlagă, căci în fabrici și uzine se construiesc permanent arme noi - dacă găsiți pe parcursul jocului obiecte fabricate aici aveți un avantaj considerabil pentru tot restul misiunii. Și posibilitățile tactice și tehnice din **Incoming Forces** nu își au sfârșitul aici. Se pare că puteți târi pe câmpul de bătălie până la

patru personaje, însă cât de mult sens are această manevră nu putem să ne dăm încă bine seama din versiunea beta pe care o avem la dispoziție.

La fel ca într-un shooter bun, nici în **Incoming Forces** nu avem posibilitatea să salvăm anumite situații. În locul acestei opțiuni reluați din nou de la începutul scenei respective. Jocul are 60 de capitole cu secvențe video care din punct de vedere grafic nu ne oferă mare lucru, însă ne prezintă un story pe cinste.

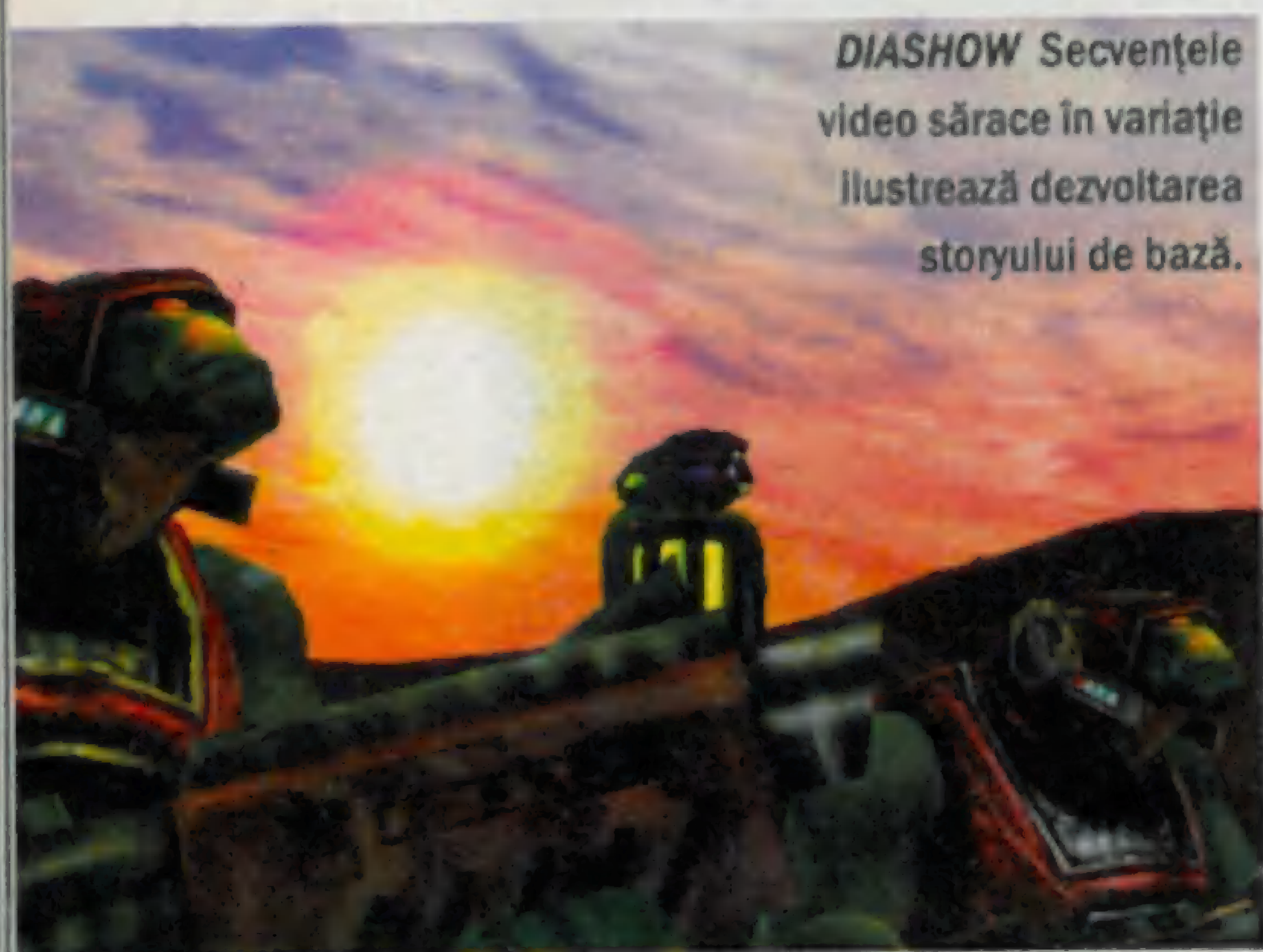


## PRIMA IMPRESIE

*Incoming Forces* va fi cu siguranță o răbufnire de scurtă durată. Și nu cred că va reprezenta un nou impuls pentru acest gen.

CIPRIAN COROIANU

Producător ..... Rage  
Distribuitor ..... t. necunoscut  
Termen ..... martie 2002





# Star Trek Bridge Commander



**NUMBER 1** Primul ofițer e unul dintre cei cinci componenți ai echipajului pe care îl aveți în subordine.



**GALAXY ÎMPOTRIVA LUI GALAXIS**  
Culorile, fundalul și asemenea nave spațiale fac din grafică o minunăție pentru ochi.

Încă o săptămână  
și se împlinește  
unul din visele  
„trekkerilor”:  
**măcar o dată fii  
tu însăși Captain**  
și cercetează  
spațiul în locul  
lui Kirk, Picard  
sau Janeway.

**D**upă ce versiunea simulatorului realizat pentru PC a circulat serios prin redacția PC Games, un lucru e sigur: cunosătorii seriei TV se vor simți pe punte ca la ei acasă. Centrul de comandă este meniul 3D. Dacă priviți din scaunul căpitanului și dați clic pe unul din cei cinci ofițeri de punte, se va deschide o fereastră cu comenzi. Prin consola de navigație stabiliți cursul, treceți pe Warp sau călătoriți pe un anumit traseu. Inginerului navei îi transmiteți sarcinile referitoare la reparații și împărțiți energia - de exemplu, atunci când doriți ca scuturile să aibă mai multă energie. Ofițerul militar e cel mai important om de la bord, atunci când sunteți atacați de Romulani sau Cardasieni. Dacă doriți, acesta conduce singur nava de clasă Galaxy (pe parcursul jocului vă mutați pe o navă nou-nouță Sovereign), o conduce în luptă, folosește tunurile, fazele și torpilele foto-nice.

Tacticienii pot să manevreze din perspectivă exterioară cu ajutorul mouse-ului U.S.S. Dauntless. Duelurile navelor în spațiu nu sunt atât de pline de acțiune cum sunt cele din *Starlancer*, însă oferă totuși o imagine spectaculoasă. Engine-ul grafic dezvoltat și produs special pentru acest joc împrăștie prin spațiu tot soiul de planete în jurul soarelui. Luminile se izbesc de texturile modelelor 3D detaliate, scuturile apără pe cinste nava, iar focul fazelelor provoacă curcubeie - măi să fie, ca la cinematograful! Povestea e ca în film: căpitanul moare

brusc din cauza exploziei unei planete. Ceea ce pare la început ca un caz tragic se dovedește a fi un atac de la o depărtare cosmică. Să-și fi vârat coada cardasienii? Pentru a afla acest lucru, deplasați-vă spre sistemele din Supernova, patrulați împreună cu Klingonienii sau jucați-vă de-a taximetristul pentru căpitanul de pe Enterprise, Picard. Vă așteaptă opt episoade singleplayer, care însă se rezumă la șarmul spațial.



## PRIMA IMPRESIE

Comunitatea Star Trek are din nou ocazia să fie "on deck". Pentru a-i convinge însă și pe muritorii de rând, producătorii trebuie să mai presare puțin suspans, acțiune și variație în misiuni.

CIPRIAN COROIU

Producător ..... Totally Games  
Distribuitor ..... Activision  
Termen ..... martie 2002



ADVENTURE Veți sta de vorbă cu personajele la fel ca și în Unreal 2. Dialogurile se bazează pe principiul Multiple-Choice.

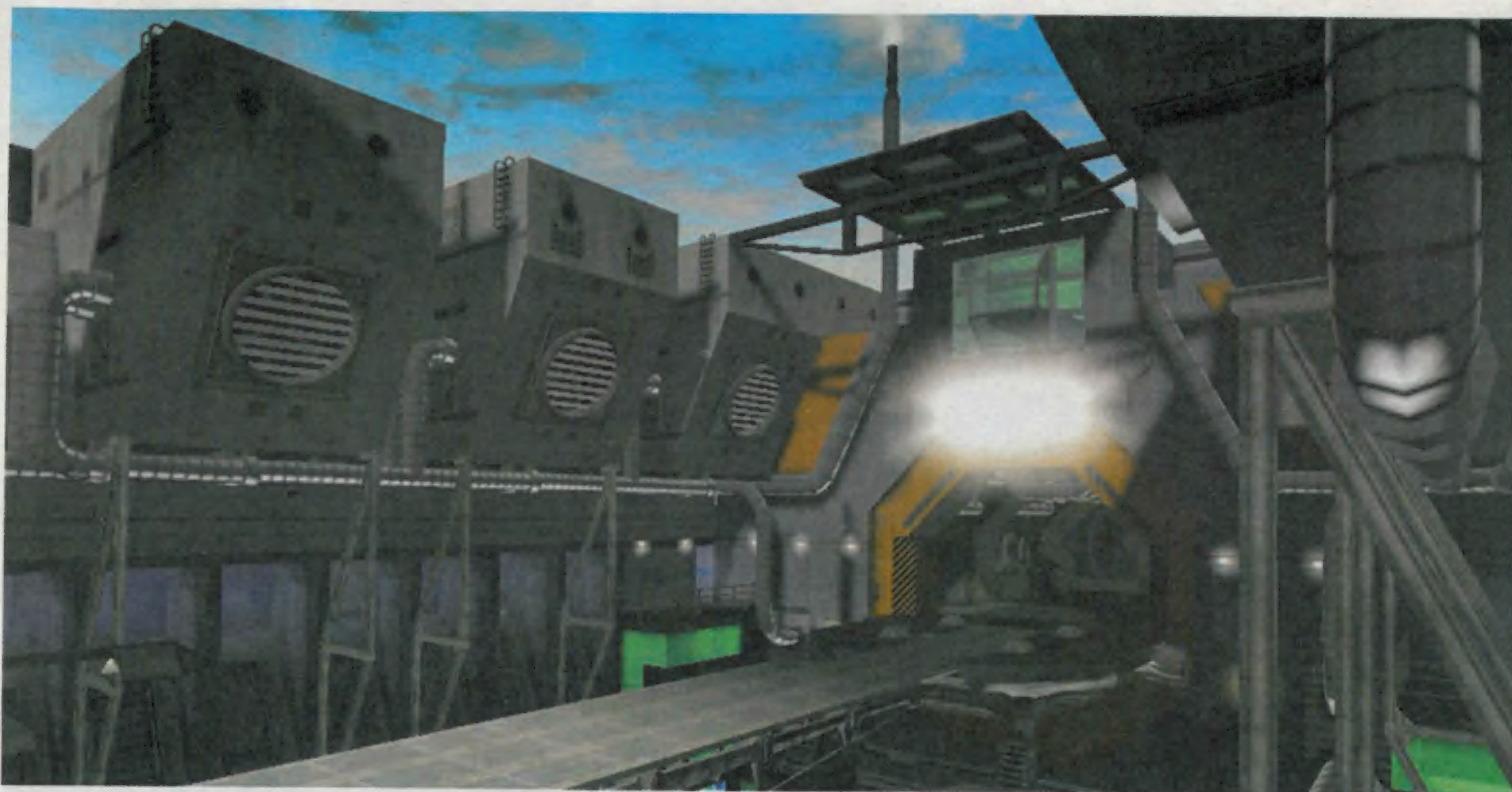
# The Y-Project

Producătorii  
din Köln nu fac  
economie:  
**puternicul engine  
Unreal-Warfare  
stă la baza acestui  
ego-shooter**  
presărat cu elemen-  
te de adventure.

**I**nsectele care atacă în horde ne sunt cunoscute deja din *Starship Troopers*. Construcțiile aflate mereu în bătaia ploii le cunoaștem din *Blade Runner*. Și, în fine, figurile care se mișcă de parcă n-ar exista forța gravitațională ne sunt cunoscute din *Matrix*. Toate sunt filme care au servit drept inspirație pentru *The Y-Project*, un ego-shooter cu elemente de aventură. Scena e un oraș High-Tech, al cărei cupolă protectoare din sticlă se sparge în mii de bucăți, chiar de la început. Astfel, un soi de mutant al unui extraterestru, cu unghii de parcă n-ar mai fi fost tăiate de o sută de ani, amenință întreaga comunitate. Și, pentru ca fiecare pietricică să stea acolo unde îi este locul, întreaga metropolă a fost concepută în colaborare cu arhitecții. Jucătorul parcurge pivnițe întunecate, unități de aprovizionare ale orașului și, pe urmă, ajunge prin clădirile luxoase ale Guvernului. În exterior trebuie cercetate magazinele și cartierele marcate cu roșu. Cele mai multe regiuni sunt deja demolate din cauza molimei răspândite de insecte și foarte puțini supraviețuitori își mai așteaptă sfârșitul: într-o hală de ardere a gunoiului menajer, un artist excentric „pictază” pe pereți cu un aparat de sudură. O treime din misiuni le veți absolvi în afara orașului, de exemplu, prin vechi cariere de piatră. Arma laser o aveți deja la înde-

mână și e gata să fie folosită. Nu e rău, fiindcă, mai la fiecare colț de stradă apare câte o potaie care vrea să vă atace. Iată amenințarea căreia trebuie să-i puneți capăt. Cel puțin așa susține cel care vă dă această sarcină. Și, de fapt sunt doi. Mai exact două Ministere: cel al Apărării și cel al Cercetării. Alegeți singur căruia vă alăturați, lucru elementar pentru desfășurarea în continuare a jocului. Ministerul Apărării se compune din Rowdys și conduce Proiectul Y într-o direcție plină de acțiune: dacă treceți de partea soldaților, aveți parte de cele mai bune arme, cele mai tari dotări și de cele mai mari explozii. De furișat se poate furișă cel ce se dă de partea Academiei. Important și bine în *The Y Project* este faptul că jucătorul poate în orice moment să se mute în mod liber de la unul la celălalt, ne explică șeful coordonator Christoph Kabelitz (Arcatera). „Nu





există o cale bună sau rea. Variază, în principiu, doar obiectele din dotare, scopurile misiunilor și modalitatea de desfășurare a acestora". Șmecheria stă însă în faptul că doar cinci din cele cincisprezece arme devin active și asta doar dacă vă aflați o anumită perioadă de timp de partea corespunzătoare. Cine îndeplinește misiuni militare se alege cu puncte de experiență. Astfel, crește valoarea atacului în cazul încăierărilor. Îmbunătățiți astfel puterea de lovire, rata de foc sau capacitatea de stocare a muniției pentru tunuri. Cine trece de partea celor cu studii - adică a celor mai învățați - capătă alte obiecte folositoare. Acest lucru vă face cât se poate de flexibil: un ochi mobil, ce poate fi telecomandat și trimis să vadă ce este după colț, e foarte util pentru a ști pe care cale să o apuci. Căci monștrii, cu care vă veți confrunta când e cazul, sunt cu mult mai isteți decât ceea ce ne-a fost dat să cunoaștem din alte ego-shootere tipice: „deseori răpunem adversarii cu ușurință atunci când îi atragem și îi scoatem din cuib. În *The Y Project*, dușmanii vor aștepta cumiți, fiindcă vor recunoaște întotdeauna capcana", subliniază Kabelitz. Nici

caracterele care nu joacă nu sunt proaste: figurile reacționează după un script bine realizat, care poate să premediteze pasul următor al jucătorului. Vorbiți cu un ofițer pe un ton mai nepolitic - lucru posibil datorită procedurii Multiple-Choice - și veți vedea că data viitoare acesta nu va mai fi la fel de prietenos. Cine schimbă prea des partea, ajunge undeva între cele două fronturi.

*The Y Project* este un joc ce „călărește pe valurile Coolness", lucruri pe care le cunoaștem de când am vizionat *Matrix*. Într-o scenă, protagonistul sare într-un salt triplu, trece peste nivelul solului, lovește o roată și trage cu o armă Medusa, care transformă adversarul în piatră. Manevra următoare de răscuire

prin care statueta e în sfârșit lovită și fărâmițată în mii de bucățele, își poate avea originea și la binecunoscutul Jackie Chan. Sau Bruce Lee? Unde este Bullet-Time?

#### BOGAT ÎN DETALIU

Aceste clădiri au fost construite în conlucrare cu arhitecții - producătorii s-au străduit foarte mult chiar și la mecanismele de închidere a ușilor.



#### PRIMA IMPRESIE

Există încă prototipul grafic. Ceea ce mi-au povestit producătorii sună extrem de promițător și poate concura cu *Deus Ex*. Vă ținem la curent!

THOMAS WEISS

Producător ..... Westka  
Distribuitor ..... necunoscut  
Termen ..... februarie 2003



CASCADA Engine-ul Unreal-Warfare, cu sistemul său de particule, va solicita până la limită placa dumneavoastră grafică T&L.



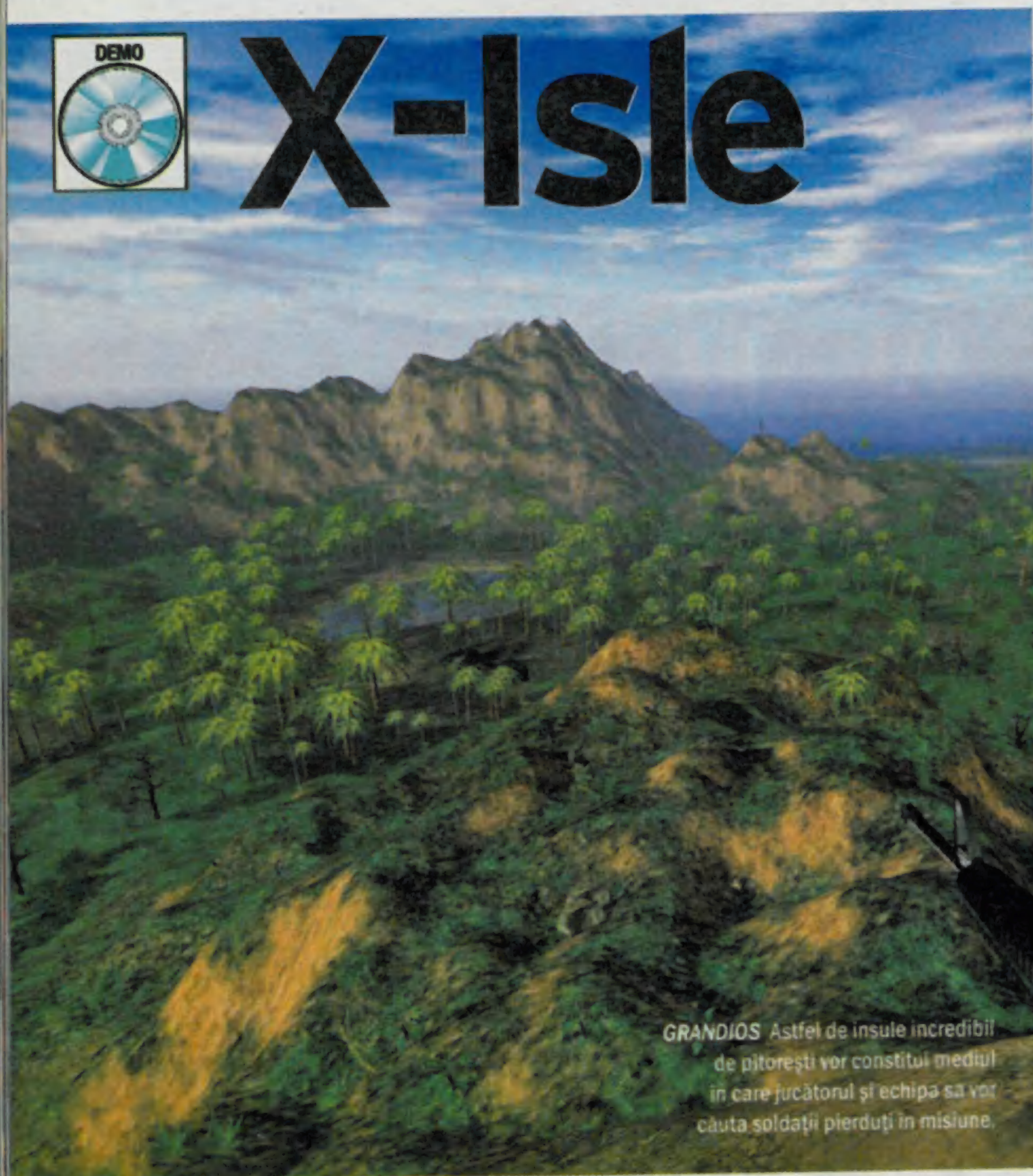
#### MUTANȚI

Erau drăguți. Acum sunt killeri în toată regula și amenință întreaga omenire.





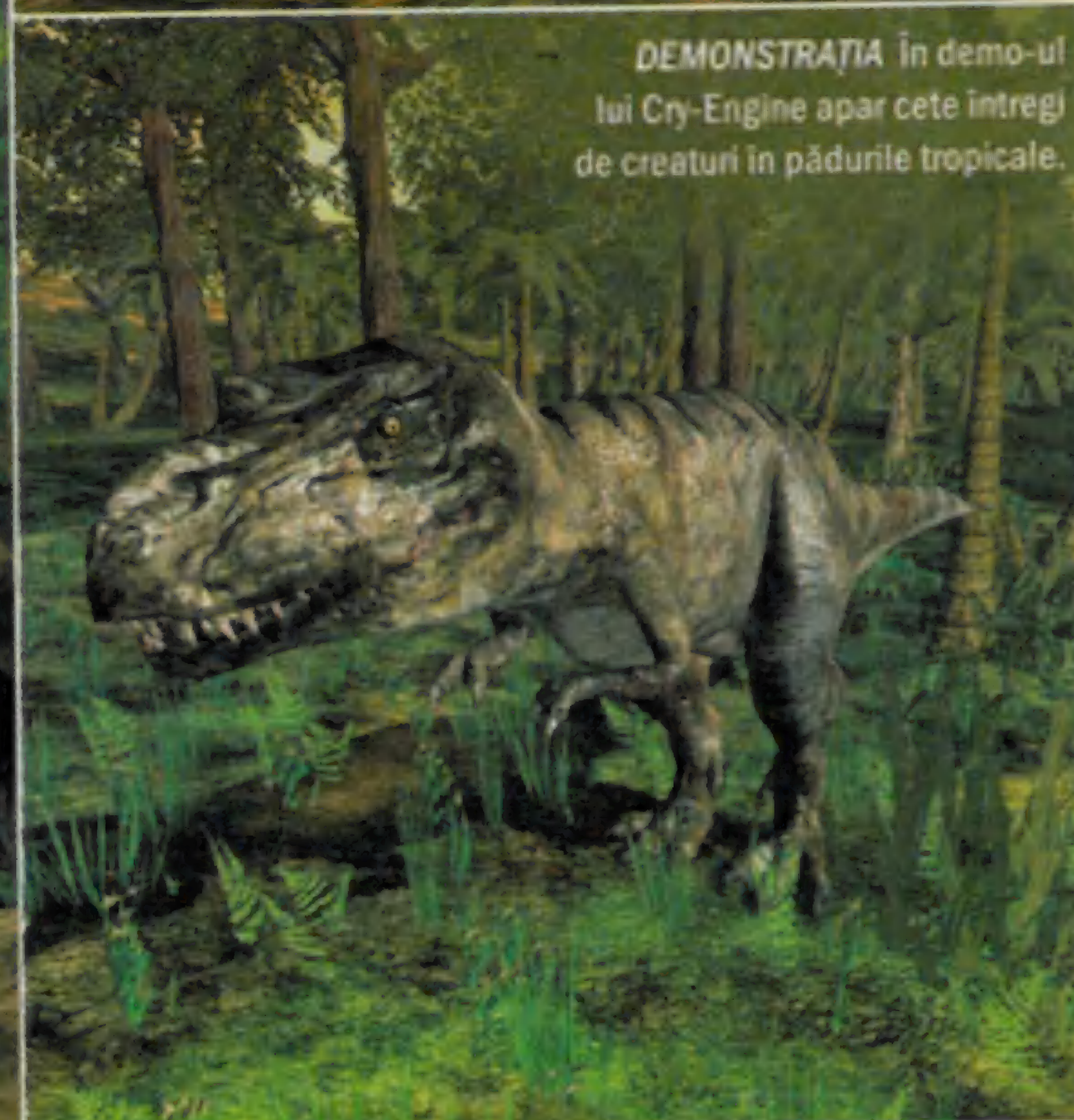
# X-Isle



**GRANDIOS** Astfel de insule incredibil de pitorești vor constitui mediul în care jucătorul și echipa sa vor căuta soldații pierduți în misiune.



**ADÂNCIME** Dacă vremea-i senină, în X-Isle se va putea vedea la o depărtare de aproape un kilometru.



**DEMONSTRAȚIA** În demo-ul lui Cry-Engine apar cete întregi de creaturi în pădurile tropicale.

**Toată lumea știe  
că extraterestrii  
sunt printre noi.**

Atunci, de ce  
totuși nu i-a văzut  
nimeni până  
acum? Alienii  
trăiesc ascunși  
pe o mică insulă  
din Pacific.

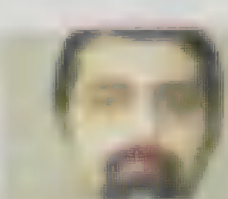
Într-o bună zi, pe aceste insule se întrerupe curentul. Scutul protector, care ascundea privirilor și radarului de milioane de ani micul arhipelag nu-și mai îndeplinește funcția. Bineînțeles că guvernul SUA nu are nimic mai bun de făcut decât să-și trimită unitățile de marines în cercetare - poate, poate, se ascund pe-aici oarece teroriști. După cum era de așteptat, soldații dispar fără urme. În team-shooter-ul X-Isle, jucătorul are acum sarcina de a aduce înapoi, împreună cu mica dar bine înarmată sa trupă, soldații dispăruți. El se va întâlni cu ființe inteligente, asemănătoare dinozaurilor, niște observatori nu tocmai prietenoși veniți dintr-o lume îndepărtată.

AI-ul perfecționat va garanta un comportament realist al oamenilor și extraterestrilor, iar la acesta se adaugă engine-ul fizic și sunetul 3D. Fiecare zgomot de mișcare, fiecare foc de armă și fiecare respirație vor fi exact la locul și la timpul potrivit, și-l vor transpune astfel pe jucător în mijlocul extrem de tensionatei acțiuni.

Până în prezent, tot ce am spus mai sus face încă parte dintr-un viitor destul de apropiat. Producătorul din Coburg, Crytek, va insufla viață ideii de-abia în următoarele luni, ei ocupându-se încă de așa-numitul Cry-Engine. Acest bloc de program este răspunzător de fizica mișcării, de sunet, însă, în primă linie, de grafică. Puteți să vă convingeți de minunile realizate de software vizionând interactiv demo-ul tehnologic al lui Cry-Engine prezent pe CD-ul revistei. Acesta are

în comun cu X-Isle doar peisajele înconjurătoare, iar dinozaurii folosesc doar pentru a ilustra posibilitățile tehnice ale motorului grafic.

Crytek lucrează la prima lor operă - X-Isle - care ar putea aduce genul ego-shooter-elor cu un puternic pas înainte. De exemplu, peisajele exterioare au de 20 ori mai multe poligoane decât oricare shooter apărut în 2001. Și vizibilitatea virtuală va întreci orice alt joc asemănător și, în plus, va fi posibilă trecerea de la nivelurile exterioare la cele interioare fără nici un fel de elemente de legătură.



## PRIMA IMPRESIE

Șansele lui Cry-Engine de a deveni o capodoperă grafică sunt foarte mari. Rămâne de văzut ce va face cu ele în final Crytek Studios.

CORNELIU DAN

Producător..... Crytek Studios  
Distribuitor..... Ubi Soft  
Termen..... august 2002



# ADVENTURE

RPG | Adventure

## The Fellowship of the Ring

În pofida faptului că Sierra a reușit să obțină drepturile asupra trilogiei lui Tolkien, jocurile bazate pe filme vor fi produse de Electronic Arts. Gigantul industriei jocurilor, EA, a prezentat primele imagini din noul său game, care a fost realizat pe baza primei părți a filmului Lord of the Rings. Jocul nu ne transpune în rolul micuțului hobbit Frodo, cum ne-am fi așteptat, ci ne introduce în pielea lui Strider, Legolas și Gimli. Producătorii au încercat să realizeze prin această alegere un gameplay mult mai plin de acțiune. Din păcate, EA nu a precizat pentru care platformă va apărea mai întâi jocul, pentru Xbox sau pentru PC. Jocul va apărea la sfârșitul anului, cam în același timp cu produsul celor de la Sierra. Se pare că anul acesta iubitorii de pixeli vor avea un Crăciun interesant.



### Funcom îi premiază pe anarhiștii loiali

Producătorii celebrului MMORPG **Anarchy Online** s-au hotărât să recompenseze vechii jucători dacă atrag un prieten în cursă. Pentru fiecare prieten înscris în acest joc, primești o lună de abonament gratuit. Cine a fost pe fază și a participat la promoție în februarie, a primit două luni gratis "pe cap de prieten".

### Final Fantasy XI

SquareSoft a publicat noi detalii despre primul său MMORPG. Jocul va apărea atât pentru PC, cât și pentru Playstation 2. Va necesita plăci grafice care suportă hardware T&L și DirectX 8.1. Jocul apare în format CD-ROM pentru PC și în format DVD-ROM pentru PS2, la sfârșitul primăverii lui 2002.

### Ultima Online

Electronic Arts a anunțat că s-au terminat lucrările la **Ultima Online: Lord Blackthorn's Revenge**. Printre inovații se numără adăugarea a peste 30 de modele de noi de monștri. Picanteria știrii este că toate au fost desenate de Todd McFarlane, creatorului seriei de benzi desenate **Spawn**. A fost adăugat un nou areal, situat în mijlocul ținutului mitic Ilshenar. **Ultima Online**, ca popularitate ocupă locul doi în lume, având o comunitate de 227.000 de jucători.

## Asheron's Call 2

Au fost date publicității ultimele imagini din **Asheron's Call 2**. Povestea de bază a jocului este încă strict secretă. Din câte știm, în lumea virtuală a lui Asheron's Call s-au confruntat trei entități cu puteri gigantice. După secole de lupte, tărâmul Dereth a fost distrus aproape în totalitate. În partea a doua a jocului, jucătorii au posibilitatea de a reconstrui cele trei regate: Order, Shadow sau Dominion. Procesul de reconstruire și evoluție a noilor imperii va dura în jur de patru ani, producătorii încercând astfel să aproprie jocul de realitate. Jocul se învârtă în jurul lui Vault Campaign. Aceasta nu este altceva decât o aventură epică, cu o durată de mai multe luni, unde fiecare jucător are posibilitatea să devină un adevărat erou. Posibilitatea construirii unor case virtuale va fi păstrată și în cel de-al doilea episod. Jocul va apărea la sfârșitul anului.

## Heroes of Might & Magic IV

Celor care nu pot răbda până la apariția jocului le prezentăm art work-urile actuale de la 3DO. Personajele bine cunoscute ca golem-ul, grifonul sau hidra au primit o nouă înfățișare. Din imagini se poate foarte bine observa grija producătorilor pentru detalii.



## BAROMETRU

Cele mai așteptate jocuri de aventură/RPG ale cititorilor PC Games:

- Dungeon Siege**  
RPG | aprilie 2002  
Microsoft
- Neverwinter Nights**  
RPG | mai 2002  
Vivendi Universal
- World of Warcraft**  
Online-RPG | noiembrie 2003  
Vivendi Universal
- Star Wars: Galaxies**  
Online-RPG | octombrie 2002  
Lucas Arts
- Elder Scrolls 3: Morrowind**  
RPG | martie 2002  
Ubi Soft
- Runaway**  
Adventure | t. necunoscut  
Necunoscut
- Neocron**  
Online-RPG | martie 2002  
CDV
- Earth & Beyond**  
Online-RPG | mai 2002  
Electronic Arts
- Nightstone**  
RPG | martie 2002  
Virgin Interactive
- Shadowbane**  
Online-RPG | aprilie 2002  
Swing! Entertainment



Avanpremieră | RPG



# Dungeon Siege



**Uitați tot ce ați citit până în prezent despre Dungeon Siege.** PC Games s-a uitat cu lupa la acest RPG. Trebuie oare într-adevăr să se retragă Diablo 2?

**R**etrospectivă: la propria gală de prezentare a jocurilor în anul 2000, Microsoft a prezentat un RPG de acțiune care promitea un aspect grafic spectaculos. Urmarea a fost o perioadă în care toate revistele de specialitate scriau avanpremiere și prezentau kilograme de screenshot-uri. Designerul șef Chris Taylor (*Total Annihilation*) înfierbânta atmosfera prin declarații de genul: „Un dialog într-un RPG trebuie să se desfășoare în maximum două fraze - restul devine plictisitor!”. Declarația nu ratează efectul scontat: căci *Dungeon Siege* începe să apară pe toate listele „Most Wanted”. *Unreal 2* și *Anno 1503* capătă astfel, cum s-ar zice „peste noapte”, un concurent demn de luat în seamă. Între timp, la Microsoft, lumea e reținută și se abține de la declarații majore. Jurnaliștii au voie să mai vadă câte un quest, pot să se plimbe prin câteva orașe - o versiune finală însă lipsea și cu trei luni înainte de publicarea oficială a jocului. Apoi, în mod spontan, sună un telefon, cineva fuge la München și PC Games Germania are onoarea de a testa în exclusivitate la nivel mondial, timp de două zile, jocul care-l doboară pe *Diablo*.

RPG-urile s-au luptat întotdeauna cu nenumărate critici. *Diablo 2* a demonstrat nu de multă vreme că nu este atât de complicat, nici chiar pentru un jucător de ocazie, pedepsind astfel toate minciunile sceptice. *Dungeon Siege* vine din nou să demonstreze că tot ce s-a spus înainte nu are nici o bază. Dacă, de acum înainte, cineva vă mai povestește că în RPG-uri grafica nu joacă nici un rol, puteți imediat să-l trimiteți pe acel cineva la culcare. Producătorii de la Gas Powered Games au dezvoltat un engine impresionant. Grafica este extrem de detaliată, funcția zoom merge la orice nivel, iar dacă aveți „sub capotă” un Pentium de cel puțin 700 Mhz împreună cu o pla-

că grafică din familia GeForce, jocul se derulează lin și la o rezoluție de 1.024x768 puncte - totul setat la detaliu maxim. Animațiile fine și modelele minunat concepute, întregesc lumea grafică a jocului într-un mod perfect. Ești îndemnat permanent să oprești jocul în timpul unei bătălii pentru a te apropia cu funcția zoom și a admira vreme de câteva secunde detaliile grafice ale modelelor folosite. Săgețile zboară prin aer în mod cursiv (rămân înfipite în adversar), formulele magice declanșează adevărate focuri de artificii și, taman în mijlocul scenei, luptătorii lovesc în toate părțile.

Conform unui motto Taylor, de la bun început ai parte de trosneli din toate părțile. Abia dacă apuci să semeni ceva în cadrul fermei și, în clipa următoare, întreg satul e atacat de o haită de monștri oribili. La ce bun toate acestea, afli mai târziu. Începi de unul singur și ești dotat în modul cel mai economic posibil. În continuare, poți recruta până la șapte eroi, pe care-i poți arunca în luptele real-time. Vi se pare cumva că ar fi prea mult de lucru? Nicidecum, grație sistemului simplu de control. Cu ajutorul tastelor din seria „F”, sari de la un caracter la celălalt, tastele cu cifre aleg în manieră ego-shooter arma iar, conform stilului *Diablo*, un simplu clic de mouse declanșează măcelul pe câmpul de bătălie. Tot un singur clic ne desparte și de diferitele formațiuni - cine nu stăpânește în cinci minute acest lucru trebuie să fie tare îngrădit din punct de vedere locomotor. Toate celelalte comenzi pot fi activate cu ajutorul unor hotkey. Dacă scade energia vieții, sau mana, ajunge să apeși tasta corespunzătoare și imediat ai consumat porțiunea tămăduitoare; dacă dorești, e posibil ca toate caracterele să consume licoarea în același timp.

În zadar vei căuta în *Dungeon Siege* punctele care să exprime ni-





velul de experiență - în locul acestora a fost introdus un sistem de folosire a capacităților care este cunoscut de către veteranii lui Ultima Online. Îți stau la dispoziție trei caracteristici: putere, îndemănare, inteligență, fiecare având patru nivele. Cu cât folosești mai des una dintre acestea, cu atât valoarea acestei caracteristici crește. În cazul în care preferi să rezolvi problemele cu barda va crește atât puterea cât și potențialul luptei de la apropiere. Arcașii se bazează mai tot timpul pe îndemănare, magicienii pot fi școliți la cele două centre de magie (magia luptei și magia naturistă). Ceea ce în teorie sună destul de simplu, în realitate se dovedește a fi un mod foarte complex de a-ți crea personajele. Fără probleme poți dezvolta și un talent allround. E la fel ca atunci când specializezi magii în formule

#### BOGAT ÎN EFECTE

Adversarii voștri sunt capabili de reproducerea unor formule magice care sunt vizualizate într-un mod extrem de spectaculos. Mai sunt însă și unele personaje care devin de-a dreptul plictisitoare.

## Inventar și control

Marele avantaj al lui Dungeon Siege este simplitatea controlului. Jocul complet are doar trei meniuri (inventar, jurnal și formații). Chiar și interfața este simplă: dacă dorești să dai un obiect mai departe, îl tragi pur și simplu cu mouse-ul pe

celălalt caracter. La fel ca într-un joc de strategie care se desfășoară în timp real, poți marca într-un singur cadru un grup de caractere sau obiecte. Aici se pare că cineva și-a pus mintea la contribuție.

**Ordonarea automată a inventarului**

**Cele două formule magice - se declanșează prin taste**

**Restul formulelor magice - trebuie schimbate cu altele active înainte de a putea fi folosite**

**Capacități și caracteristici (forță, îndemănare, inteligență, lupta la apropiere, lupta la depărtare, magia naturistă, magia de luptă). Când bila gri este plină, nivelul corespunzător crește cu un punct.**

**Armele folosite pot fi declanșate sau schimbate prin tastele numerice**

**Folosirea manei sau a licorilor tămăduitoare**

**Meniu - formații**

**Harta - perspectivă**

**Ridicarea tuturor obiectelor vizibile**

**Meniu jurnal (perspectiva tuturor quest-urilor cu posibilitatea de a revedea secvențele de dialog)**



magice tămăduitoare sau luptătorii de la distanță.

Sistemul de magie ne amintește de formulele de bază din **Diablo 2**. Crește nivelul unei clase de magie, în mod automat crește și potențialul formulei magice dar în mod supărător crește și consumul de mană la folosirea vrăjii. **Dungeon Siege** nu te copleșește cu o avalanșă de formule magice: acestea sunt mai puține dar eficiente. Astfel, eroii se vor concentra mai mult în a se specializa pe una sau două formule care oricum sunt realizate foarte bine și sunt redată cu efecte impresionante. Acum fie că îi vei speria sau nu pe adversari, că vei

mod automat, ci trebuie să le șterpești de pe la adversari în forma unor role de hârtie. Conținutul acestor role este transcris în cartea cu formule magice. Deoarece locul este limitat, trebuie să ai grijă să îți iei mai multe cărți sau să te limitezi la formulele preferate.

Întregul joc este construit în mod linear. Preiei sarcinile în oraș, cauți dungeon-ul, faci afișe din toate personajele care îți ies în cale, o tai spre următorul oraș și iarăși o iei de la capăt. În realitate lucrurile nu stau tocmai așa, fiindcă adversarii sunt de fiecare dată alții, drumurile își schimbă aspectul și deseori dai peste dungeon-uri

**Ești îndemnat permanent să oprești jocul în timpul unei bătălii pentru a te apropia cu funcția zoom și a admira detaliul grafic al modelelor.**

reuși să-i transformi în tăiței sau că vei arunca mingi de foc, un lucru e sigur: fiecare formulă magică e unică și astfel se face folositoare în felul ei. Când faci uz de ele pe câmpul de bătălie, totul funcționează fără probleme: câte două formule pot fi depozitate în așa numitele quick-slots și pot fi folosite în orice moment prin intermediul tastaturii. Spre deosebire de **Diablo 2**, nu obții formulele în

mărunte care sunt pline de comori. În plus, la capitolul motivație contribuie și faptul că Gas Powered Games folosește în întregime peisaje 3D. Întreaga lume apare de parcă ar fi turnată, deoarece acolo unde **Wizardry 8** și consorții săi cereau tichetul de intrare către un nou dungeon, trecerea în **Dungeon Siege** se desfășoară în mod cursiv. Nu numai că nu mai aștepți încărcarea scenei următoare - lu-

## Top Ten ...

al punctelor care-l fac pe **Dungeon Siege** mai bun decât concurentul direct **Diablo 2**:

10. Licorile tămăduitoare nu trebuie luate permanent dintr-un inventar.
9. Obiectele magice nu trebuie identificate tot timpul.
8. Armele și dotările suplimentare nu pot fi distruse.
7. Opt caractere controlabile ne oferă și mai multă poftă de a lovi cu nerv.
6. Editorul dă posibilitatea efectuării modificărilor dorite.
5. Al-ul adversarilor este în mod clar mai ridicat.
4. Pentru salvare există o mulțime de spații libere.
3. Măgarul cară cuminte și nu ne mai pune să umblăm de colo-colo.
2. După încărcarea stadiului jocului, monștri o dată răpuși nu-și mai fac apariția.
1. Engine-ul grafic care este genial lasă RPG-ul celor de la Blizzard mult în urmă.



**PERICULOS** Dragonul de gheață le dă bătăie de cap eroilor noștri. Mingile de foc sunt soluția cea mai bună în cazul acestui tip de monstru.



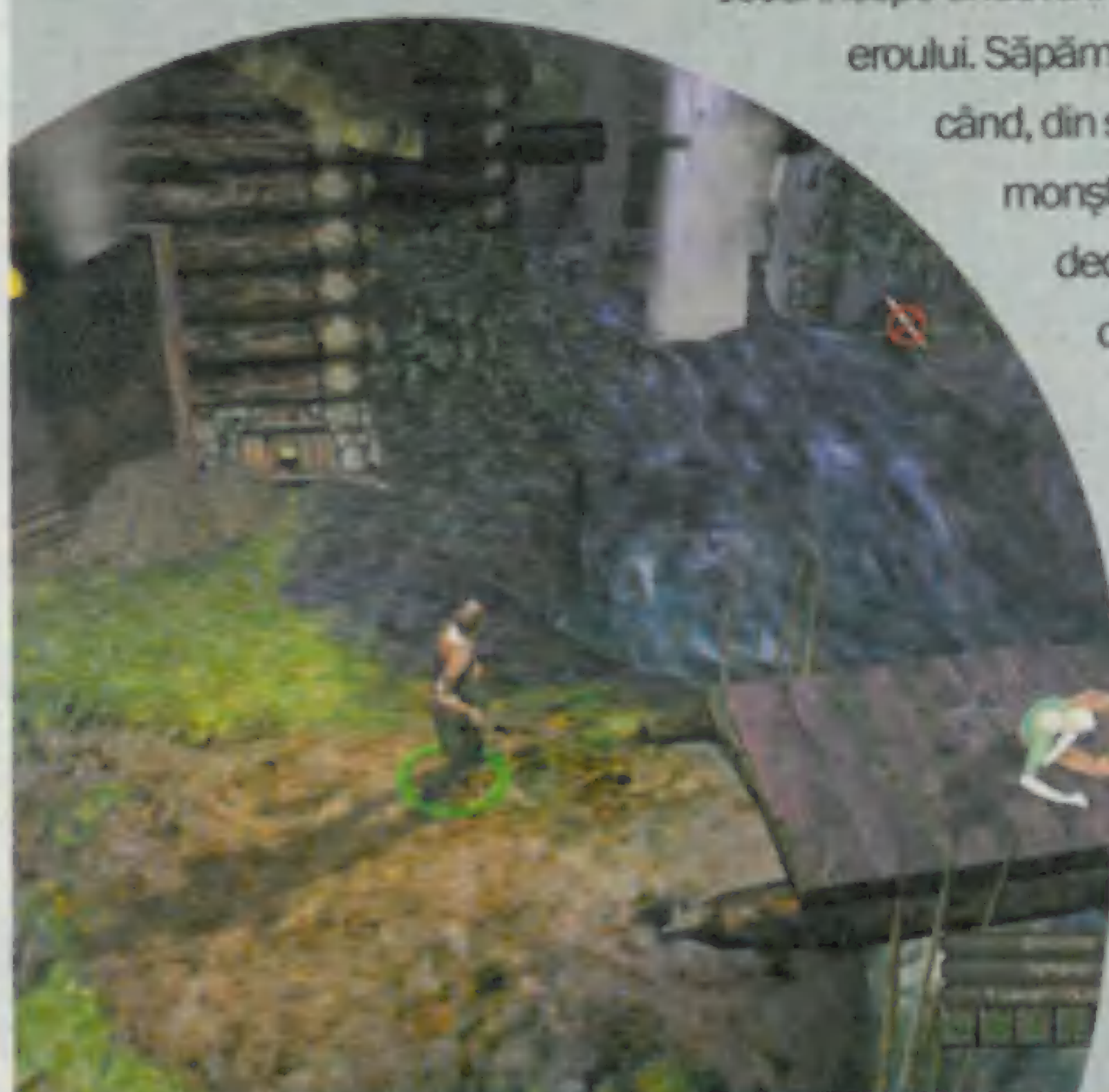
**PARCĂ I A LOVIT STRECHEA.** Nu recomandăm să vă dați în spectacol în fața unui grup întreg de adversari - e mai isteț să-i ademeniți pe adversari unul câte unul.



## Calea însoțitorilor

Dungeon Siege e foarte variat. În primele zece ore de joc vom cunoaște o serie întreagă de locuri și peisaje. Pe baza următoarei hărți ne putem croi calea de început a călătoriei.

### 1. Ferma eroului



Jocul începe undeva în apropierea fermei eroului. Săpăm în liniște straturile când, din senin, o hoardă de monștri atacă ferma. Care-i deci prima misiune? Ne deplasăm în direcția Stonebridge și informăm acolo administrația orașului despre cele întâmplate. Calea pe care o străbatem prin pădure e presărată de lupi și muște uriașe.

### 2. Cripta

Podul ce duce către Stonebridge a fost distrus. Nu ne mai rămâne decât să parcurgem drumul care intersectează vechea criptă. Primul dungeon deci. Acesta nu este foarte mare și nici prea dificil. Diverse personaje gen undeads încearcă în zadar să ne facă viața grea. La ieșirea din criptă ne așteaptă o tânără domniță care ni se alătură bucură.



### 3. Stonebridge



În fine putem vinde boarfele cărate, să bem o limonadă și să ne dotăm cu arme mai bune. Printre altele avem ocazia să purtăm discuții cu locuitorii acestei așezări. Aflăm că și Stonebridge e victima unui atac, iar eroul de aici e pus și el pe drumuri. Pornim așadar împreună, însă e bine să investim banii adunați într-un măgar.

### 4. Wesrin Cross

„Oops, I did it again?!“ - și porțile spre Glaciern sunt blocate și din nou nu ne rămâne altceva de făcut decât să traversăm un nou dungeon. Wesrin Cross e un labirint uriaș care e populat de o imensă hoardă de păianjeni. Spre bucuria noastră, mai dăm și de o droaie de schelete și câțiva zombie. Gradul de dificultate crește în mod serios și cel mai bun tovarăș de călătorie devine astfel tasta quick save!



### 5. Glitterdelve

Micul atelier al pitocoților a fost de asemenea atacat, iar monștri s-au postat fără probleme în mină. Și aici ne așteaptă un dungeon destul de mare, pentru buna noastră dispoziție, apar scorpioni uriași, golemi de piatră și viermi giganti. O serie de ascensoare ne poartă de la un nivel la celălalt, iar când reușim să dăm din nou de lumina zilei nu mai este mult până la Glaciern.





## De vorbă cu Chris Taylor

Șeful echipei de designeri ai lui **Dungeon Siege** a răspuns întrebărilor noastre referitoare la tema modului secțiunii multiplayer și a editorului. Înainte să se apuce de acest RPG, a produs printre altele **Total Annihilation**.

**PC Games Germania:** Cât de important este pentru voi modul multiplayer în **Dungeon Siege**?

**Chris Taylor:** Foarte important! Am introdus trei componente diferite pentru modul multiplayer. Întâi de toate, până la patru jucători pot traversa împreună campania singleplayer. Apoi am dezvoltat o lume pentru modul multiplayer. Această lume e concepută ca un cerc concentric. În mijloc se află o capitală în care poți cumpăra arme și licori. Cu cât te îndepărtezi mai mult de această capitală, cu atât mai puternici devin și monștrii. Apoi mai sunt și jocurile scurte. Condițiile de victorie pot fi definite în mod liber. Poate câștiga cel care adună cel mai mult aur, sau cel care răpune cei mai mulți monștri. Se poate chiar să te confrunți cu un alt grup de jucători într-un mod Capture The Flag.

**PC Games Germania:** Va exista un Battle.net asemănător celui oferit de **Diablo 2**?

**Chris Taylor:** Nu. La noi acest lucru se desfășoară descentralizat. Calculatorul pe care rulează jocul funcționează ca și un server. E pur și simplu mult mai sigur, fiindcă administrarea jocului rămâne la îndemâna jucătorilor.

**PC Games Germania:** De ce ar trebui un jucător înrăit de **Diablo 2** să cumpere **Dungeon Siege**?

**Chris Taylor:** Există o strânsă legătură între lumile fascinante ale acestor jocuri. Ca motive pentru cumpărare aș enumera: posibilitățile strategice, elementele de acțiune și simplul fapt că **Dungeon Siege** arată fantastic - mai bine decât oricare alt RPG - și e ușor de controlat.

**PC Games Germania:** De ce ați inclus și editorul în pachet?

**Chris Taylor:** Cu siguranță că acesta oferă mai mult decât editorul tipic. Se pot construi secvențe intermediare, se pot modifica toți monștrii și toate caracterele, deci se poate crea o lume complet nouă a acestui joc. Vom publica de asemenea o mare parte a codurilor de programare cu care jucătorii își vor putea crea propriile

arme, formule magice și alte obiecte de dotare. Cei ce se vor ocupa într-adevăr cu acest editor vor crea plăcere pentru mii de jucători.

**CHRIS TAYLOR**  
a înființat filiala  
Microsoft Gas  
Powered Games.

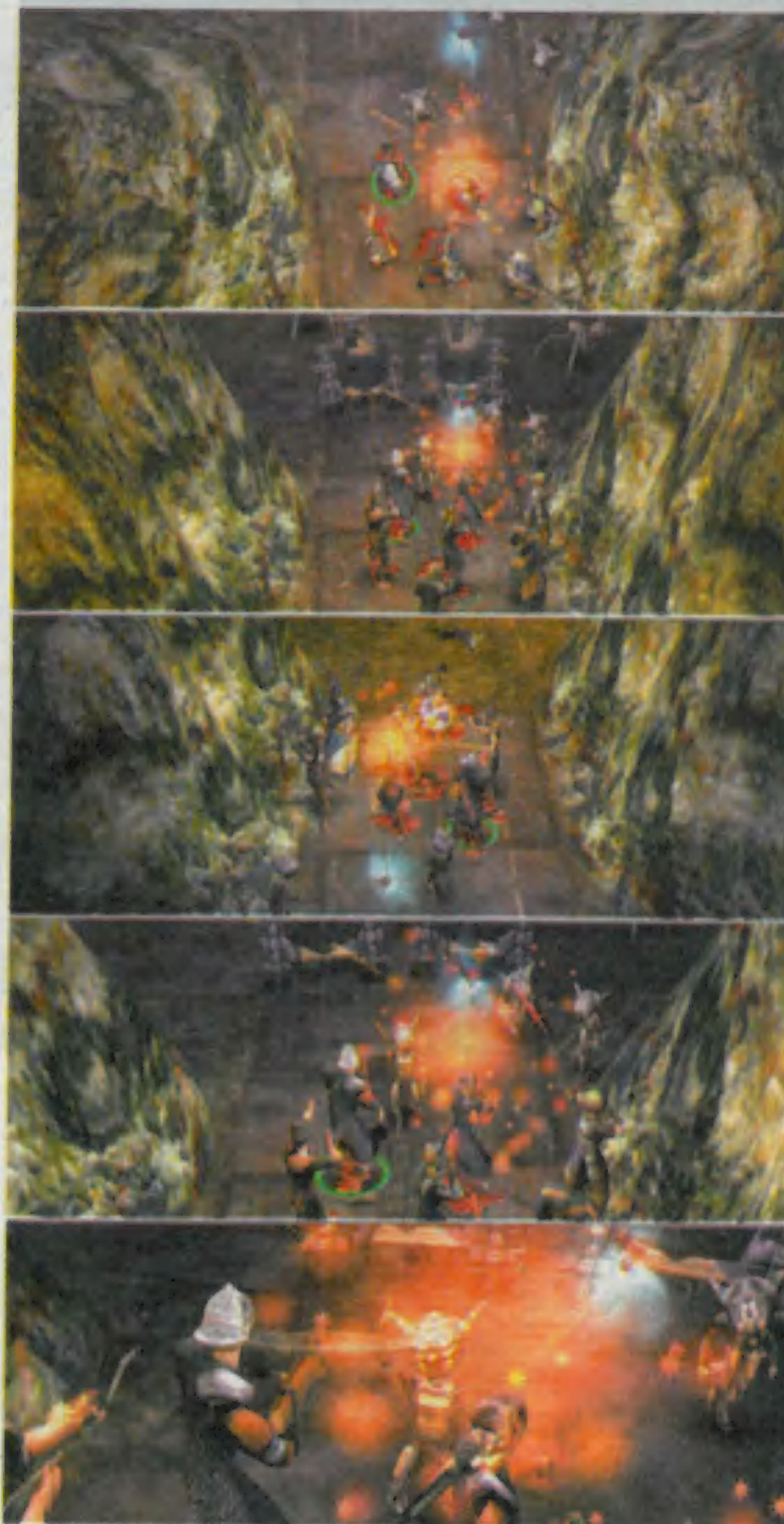


cru care nu există în tot jocul - dar, în acest fel, totul pare incredibil de realist. Problema de bază, în ceea ce privește peșterile și peisajul, este momentan funcția automapping. În vreme ce funcțiile hărții sunt reușite (vezi de exemplu adversari și obiecte care trebuie ridicate), cadrul este din păcate mult prea mic. Mai mult decât zona din imediata apropiere nu-l poți recunoaște, nici măcar cu ajutorul funcției zoom. Prin zonele păduroase sau prin peșteri te poți rătăci astfel destul de ușor. Apropos de areale: peisajul nu numai că devine tot mai frumos și mai variat, dar se mărește tot mai mult. Dacă la început treci doar printr-o pădure destul de simplă și mai apoi printr-o trecătoare, mai târziu hărțile din **Dungeon Siege** sunt din ce în ce mai mari. Din acest motiv, nu pleci niciodată la drum fără să ai destule merinde în traistă - mai treci scurt prin oraș și cumperi câteva licori tămăduitoare, că nu strică. De mare ajutor îți este și măgarul. Patrupedele nu se comportă chiar foarte deștept, ceea ce corespunde realității, însă pot căra tot soiul de boarfe.

Și eroii tăi vor avea multe de împărțit. Cu toate că pe hârtie scrie negru pe alb că e vorba de 15 questuri și o sumedenie de NPC-uri, vei fi de fapt preocupat permanent cu luptele. Cele mai multe dintre misiuni au ca motto „caută obiectul”, respectiv „ucide monștri”, iar dacă auzi de la vreun locuitor mai mult de două fraze care să aibă vreun înțeles, înseamnă că ai de a face cu un guraliv. Marea surpriză: și fără sarcini și în pofida unui story subtil, **Dungeon Siege** face o deosebită plăcere. Toate bătăliile cer multă îndemânare, funcția de pauză poate fi folosită oricând, iar obiectele găsite nu trebuie tot timpul identificate. Dacă drumurile dintre câmpul de bătălie și oraș nu ar fi atât de lungi n-ai mai avea vreme nici să respiri. Din păcate, funcția de teleportare a fost exclusă din joc. RPG-iștii hardcore, care se găsesc în propriul element atunci când joacă **Baldur's Gate 2** sau **Wizardry 8**, mai întâi vor trebui să se acomodeze, și abia apoi vor găsi fascinația oferită de **Dungeon Siege**.

## O scenă - multe unghiuri de vedere

Funcțiile de rotire și zoom nu ne oferă doar o perspectivă de ansamblu, ci sunt importante și pentru derularea jocului în cele mai multe dintre cazuri. Cu tastele cursorului sau cu ajutorul mouse-ului putem să configurăm oricând, în funcție de dorință, unghiul de vedere. Astfel avem permanent o perspectivă corespunzătoare în fața ochilor (arborii și casele dispar automat în momentul rotirii) și putem admira în același timp și grafica impresionantă.



## PRIMA IMPRESIE

*Dungeon Siege* rulează impresionant și pe o configurație obișnuită și face o impresie deosebit de bună. Grafica genială mă atrage direct în centrul acțiunii, iar principiul Hack-n-Slay mă ține treaz și mă lasă să-mi revărs nervii acumulați în *Diablo*. Să vedem dacă și modul multiplayer e la fel de motivant ca și atunci când joci în modul single.

JOCHEN GEBAUER

Producător ..... Microsoft  
Distribuitor ..... Gas Powered Games  
Termen ..... aprilie 2002



**ÎN LAGĂR** Fiindcă nu avem șanse în fața orcilor, creăm prin formule magice un schelet care luptă de partea noastră.

# Divine Divinity

Nu vă lăsați induși în eroare de acest titlu:  
**Divine Divinity combină stropii de calitate ai altor RPG-uri într-un minunat cocktail.**

**PLOUĂ CU FULGERE**

Formulele magice sunt bine puse în scenă și mai înveslesc puțin grafica destul de tristă.

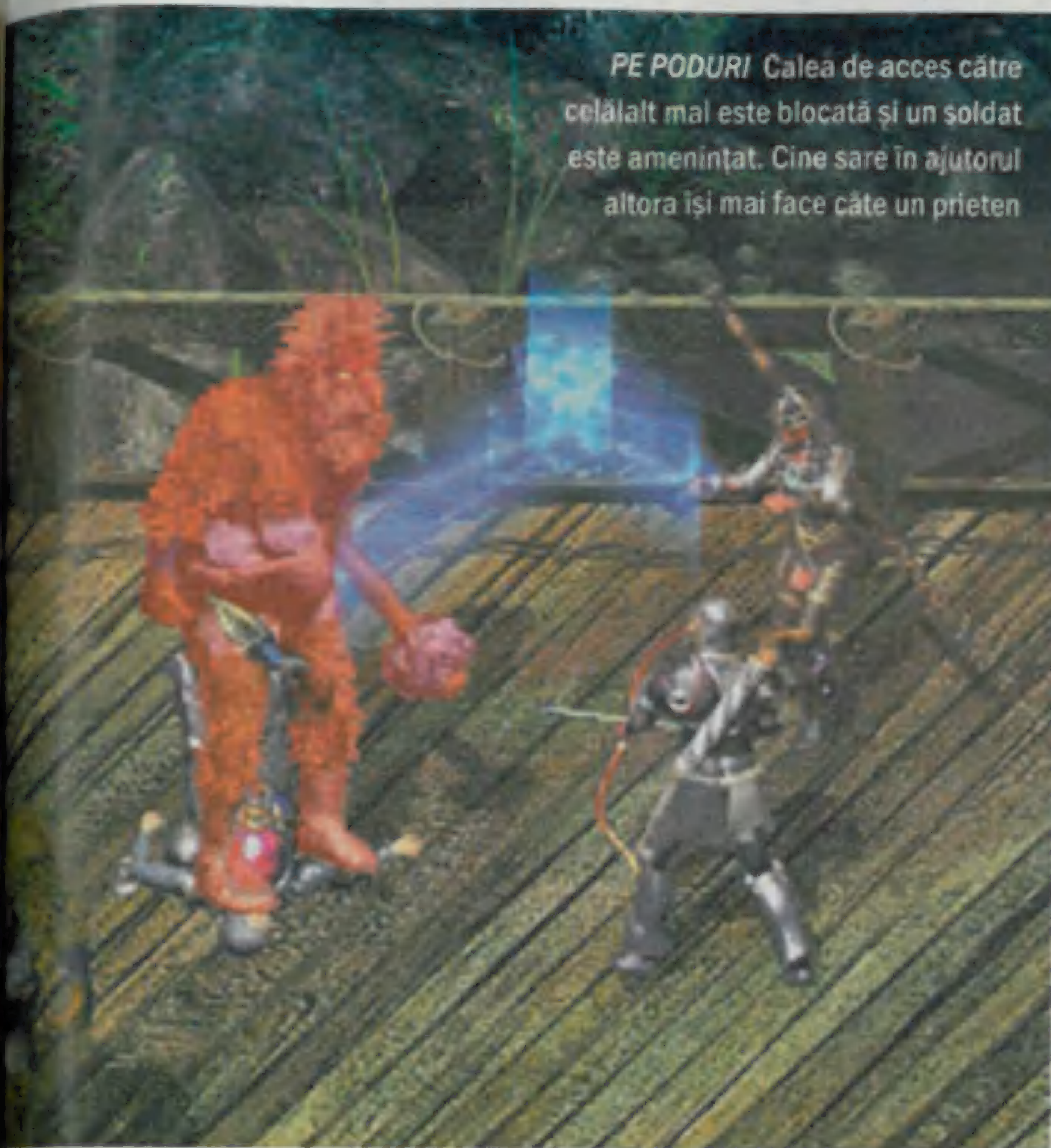


**A**tunci când într-un RPG ești nimerit de un fulger venit... „ca din cer” înseamnă că valoarea caracterului suferă o cifră în minus, sau că asta a fost voia zeilor. În **Divine Divinity** ne confruntăm cu cel de-al doilea caz: protagonistul se află într-o încăierare cu o hoardă de orci, atunci când cei atotputernici hotărăsc că el trebuie să fie noul salvator al lumii. O sincronizare chiar la țanc! Căci omul își pierde memoria și nu ne mai rămâne decât să-l ajutăm să descopere singur că el a fost alesul, că el este noul Mesia. Pentru a-i veni în ajutor, trebuie să rezolvăm quest-urile ca în **Baldur's Gate**, să interacționăm cu mediul înconjurător ca în **Ultima 7** și să luptăm ca în **Diablo**. Da, oameni buni, ați citit corect: luptele cu scheleți, orci, bandiți, demoni și dragoni se desfășoară în timp real. Un clic stâng ordonă figurii pe care o controlăm să atace dușmanul, iar unul drept activează formula magică dorită. Cei răpuși lasă în urma lor importante su-

me de bani, tot soiul de licori tămăduitoare și diferite arme care aterizează pe sol, fiecare cu zgomotul caracteristic. **Diablo** a stat în mod clar drept model pentru producători. Pe baza principiului întâmplării, intrăm în posesia unor nenumărate săbii magice și a altor obiecte de colecție, fiindcă avem voie să ridicăm orice obiect de inventar, chiar dacă e vorba de unele fără nici un sens: începând de la perne pe care le găsim prin dormitoare și mergând până la lopeți pe care le găsim în hambarele țăranilor, rezemate de pereți. Pentru a nu ne umple inventarul cu tot soiul de obiecte fără sens, cele cărora le vom acorda importanță trec în rucsac printr-un simplu clic de mouse. Balastul cum sunt pernele sau scaunele rămâne astfel la locul lui. **Divine Divinity** trezește dorința de a descoperi noul: în uși găsim obiecte magice, dulapurile păstrează cărți și manuscrise, iar în spatele bibliotecilor se ascund căi secrete de acces - uneori detaliul e



**PE PODURI** Calea de acces către celălalt mal este blocată și un soldat este amenințat. Cine sare în ajutorul altora își mai face câte un prieten



atât de apăsător, încât avem impresia că, de fapt, căutăm tocmai acul... din carul cu fân.

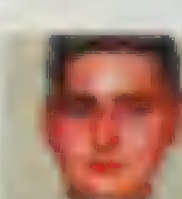
Firul roșu îl reprezintă quest-urile principale. Așa, de început, va trebui să convingem tătăduitorii unui sat să meargă spre sud pentru a sprijini acolo garda regală în lupta cu orcii. Pentru a-i putea convinge, trebuie să-l eliberăm de blestem pe bătrânul satului, care-și duce zilele prin catacombe. Astfel trebuie să punem mâna mai întâi pe o bardă specială, să ajutăm un bătrân dependent de droguri și să dăm de capătul unei crime. Sarcinile au deseori legătură între ele și, de fiecare dată există mai multe posibilități de îndeplinire a acestora. La un moment dat, întâlnim persoana cheie care aduce în fine o rază de lumină în mintea întunecată a protagonistului: suntem unul dintre cei trei aleși și trebuie să apărăm imperiul împotriva unei forțe înspăimântătoare. Inovativ, să fiu al naibii! Și cu toate că întreaga poveste se derulează la nivelul unui roman ieftin, dialogurile sunt plăcute. De exemplu, un escroc ne vinde tot soiul de obiecte absurde, cerând pentru fiecare în parte câte 500 galbeni. Printre altele, între obiecte se află, se pare, și un semnalizator care devine albastru atunci când prin apropiere mișună vreun orc. Desigur, acest semnalizator nu are nici un efect și nici măcar nu luminează, dar aluzia ironică la Lord of The Rings face ca

toată scena să-și merite atenția cuvenită.

Eroul cu care parcurgem întreaga lume fantasy poate fi de gen masculin sau feminin. Personajele de gen feminin încep cu o valoare ridicată a vitezei, iar cele de gen masculin cu o valoare ridicată a forței. Ne stau la dispoziție trei clase: luptători, magicieni și șmecheri - supranumiți artiști ai supraviețuirii. Prin alegerea pe care o facem, stabilim înfățișarea personajului și îi definim totodată capacitățile speciale. Luptătorii scapă de dușmani atunci când sunt înconjurați de către aceștia, folosindu-se de tactica de luptă prin care se rotesc. Cei care au mai la îndemână forța magică schimbă locul cu dușmanul printr-un clic de mouse. În cele din urmă, artistul se folosește de avantajele furișării. Cu toate acestea, nu înseamnă că programul ne scoate personajul după un tipar, direct dintr-un sertar.

Și magicienii dau cu barda, poartă zale sau dezactivează capcanele. De asemenea, și așa-zișii șmecheri aruncă cu mingi de foc și îi readuc la viață pe cei morți. Sistemul de capacități este atât de variat, încât abia dacă oferă limite.

Avem libertate deplină în ceea ce privește dezvoltarea caracterului. Și, chiar despre acest lucru e vorba în *Divine Divinity*: poți să faci totul.



#### PRIMA IMPRESIE

*Inovația și individualitatea sunt două lucruri pe care le veți căuta în zadar în *Divine Divinity*. Totuși, veți avea parte de multă satisfacție! Dacă dispăre colecția de buguri până la apariția oficială, ne-am ales cu o treabă bună!*

JĂCINT ERDEJ

Producător..... Larian Studios  
Distribuitor ..... CDV  
Termen ..... martie 2002

**VÂNĂTORUL DE DRAGONI**  
Atunci când deschideți un sarcofag, aveți parte de surprize: unul Lord al scheleților nu-l arde de glume!



#### CAMERA CU COMORI

În dosul ușii e plin de comori. Se bucură doar cel ce a acumulat puncte la capitolul „deschide lacăte și încuietori”.





25,5 USD

Prețul nu include TVA

**ZIUA Z: 6 Iunie 1944.**

**PRIVEȘTE BINE  
AI 79% ȘANSE SĂ FIE  
ULTIMUL LUCRU PE CARE IL  
VEZI ÎN VIAȚĂ**

Joc parțial localizat în limba română

PC CD-ROM



[www.mohaa.ea.com](http://www.mohaa.ea.com)

Distribuit în România de Best Distribution SRL tel/fax: 01-345 55 05/06/07, e-mail: [info@bestcomputers.ro](mailto:info@bestcomputers.ro), [www.gameshop.ro](http://www.gameshop.ro)



## SPORT

Sport | Curse | Simulatoare

## Toca Race Driver

Codemasters a dezmințit mai multe informații despre **Toca Race Driver**, un nou joc de curse urmează să apară pe piață. Jocul va folosi un engine dinamic care va simula și reda atât impactul cât și accidentarea automobilului cu o acuratețe nemaivăzută până acum! Motorul este avansat și cunoscut sub numele de Finite Element Modeling damage engine și a fost realizat după accidente din cursele reale. Motorul simulează imaginea deformării unei părți din bolid pe durata impactului, și face diferență între toate tipurile de impact bazându-se exact pe situația respectivă de coliziune. Apariția lui **Toca Race Driver** este prevăzută pentru luna iunie.



## Tony Hawk's Pro Skater 3

Activision a anunțat jocul **Tony Hawk's Pro Skater 3**, cel mai popular joc de skateboard. Jocul pentru PC va fi mult îmbunătățit, incluzând moduri online noi, rezoluții mari, download al hașurilor create de alți utilizatori, și o configurare cât mai personală a mouse-ului, gamepad-ului, sau tastaturii.

## Baseball Mogul 2002

**Baseball Mogul 2002** este recomandat îndeosebi fanilor acestui sport, care doresc să-și controleze echipa, să-i pună pe cei buni în față și, nu în ultimul rând, să-i finanțeze cum se cuvine pe cei din echipă. Dacă vă place să fiți manager general al unei echipe de baseball profesionist, atunci o să iubiți acest joc.

## Flight Simulator Insider

Microsoft a deschis o revistă online dedicată ultimului său simulator de zbor. Fiecare număr va propune rubrici diverse: tutoriale, lecții de pilotaj, mini reportaje etc. Adresa este următoarea: [www.zone.msn.com/flightsim](http://www.zone.msn.com/flightsim)

## BAROMETRU

Cele mai așteptate jocuri de sport ale cititorilor PC Games:

- 1 **Colin McRae Rally 3**  
Raliu 1 august 2002  
Codemasters
- 2 **Tony Hawk's Pro Skater 3**  
Skateboard-Sim. 1 martie 2002  
Activision
- 3 **Grand Prix 4**  
Simulator F1 1 martie 2002  
Infogrames
- 4 **F1 Racing Championship 2**  
Simulator F1 1 martie 2002  
Ubi Soft
- 5 **Next Generation Tennis**  
Simulator tenis 1 mai 2002  
Carapace
- 6 **Mercedes-Benz Champions**  
Curse 1 septembrie 2002  
Synetic
- 7 **Crazy Taxi**  
Curse 1 iunie 2002  
Empire Interactive
- 8 **DTM Race Driver**  
Curse 1 iunie 2002  
Codemasters
- 9 **Virtua Tennis**  
Simulator tenis 1 martie 2002  
Empire Interactive
- 10 **World Sports Cars**  
Curse 1 martie 2002  
Empire Interactive

## Colin McRae Rally 3.0

De când a debutat în urmă cu câțiva ani pe PlayStation, seria **Colin McRae Rally** a creat noi standarde în jocurile de raliuri! Cu peste 4,5 milioane de exemplare vândute **Colin McRae** este cu siguranță unul dintre cele mai bune jocuri cu volan! Recent Codemasters a dat mai multe detalii și imagini din joc. **Colin McRae Rally 3** va lua primul loc în peste 8 țări, va fi de 16 ori mai detaliat ca vechile versiuni și numărul de poligoane va atinge impresionantul număr de 13.000 față de cel 800 presupuse în **Colin 2.0**.



## MPH

**MPH** - sau Mile Per Hour - unitatea de măsură a vitezei în țările anglo-saxone este numele unui joc de curse dezvoltat de Iridon Interactive. Acest studio care a realizat deja pentru PC **Monster Truck Rumble** și **Excessive Speed** se află acum în căutarea unui editor pentru **MPH**. Potrivit comunicatului de presă, "jocul va dispune de unghiuri ale camerei foarte realiste, nemaivăzute până acum, damage realist și decoruri care au drept cadru Corsica, Anglia, Alaska și Egiptul".



# Next Generation Tennis


**SUPRAFAȚA DE JOC** Iarba este suprafața de joc standard, însă, mai târziu, pot fi activate și alte suprafețe de joc.

**EXPERTII PE ZGURĂ** Gustavo Kuerten este unul dintre cei zece profesioniști și poartă întotdeauna banderola sa caracteristică.



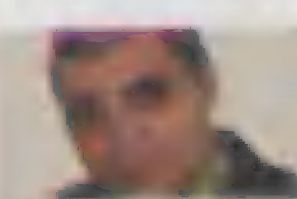
**AMERICĂNEȘTE**  
Pe lângă French Open, trebuie câștigat și turneul US Open.

Cu două dintre cele mai importante turnee mondiale, zece profesioniști și posibilitatea de a **alege între simulație și arcade**, Carapace oferă iubitorilor nobilei sport alb un pachet formidabil.

 n vreme ce predecesorul oferea doar turneul French Open, **Next Generation Tennis** adaugă un alt turneu de Grand-Slam, și anume US Open. Pe baza licențelor oficiale au fost construite terenurile de tenis din Paris și New York, pe care veți juca cu zece profesioniști. Printre alții, pe terenul virtual vor apărea Gustavo Kuerten, Elena Dementieva și Barbara Schett. Fiecare are modul său caracteristic de joc. Producătorii au pus mare accent pe realism, astfel încât mingea galbenă va reacționa în funcție de suprafața de joc (iarbă, zgură, beton, plastic). Puteți alege între lob, top-spin, slice și o lovitură normală, iar controlul e aproape la fel cu cel cunoscut până în prezent: alegeți locul unde doriți să plasați mingea și apăsați tasta corespunzătoare pentru lovitura dorită.

În centrul atenției intră, desigur, modul de carieră, care este inclus în **Next Generation Tennis**, între cele zece variante de joc. Cine mai dorește să schimbe atmosfera și nu mai vrea ceva serios se poate distra în modul Arcade. În cazul variantei "race", trebuie să învingeți cât mai mulți adversari. Sigur că puteți juca și la dublu, iar modul multiplayer permite patru jucători umani. Noutățile aduse de **Next Generation Tennis** nu se rezumă doar la caracteristica ego; sunt ascunse deopotrivă features ca noi profesioniști, scene de joc, moduri de joc sau chiar și suprafețe de gheață. Acestea din urmă sunt însă doar niște condimente drăguțe, designerii punând accent îndeosebi pe transpunerea curată a sportului

alb. Au fost integrate peste 500 de animații prin Motion-Capturing, iar comportamentul figurilor controlate de computer a fost dezvoltat de către antrenori profesioniști. Și pentru ca atmosfera să nu fie prea săracă, au fost integrate o mulțime de efecte sonore. Reluările și reacțiile dinamice ale publicului dau impresia vizionării unui meci pe micul ecran.



## PRIMA IMPRESIE

Încă o dată este subliniat aspectul simulatorului și, de aceea, îmi fac mari speranțe cu **Next Generation Tennis**. Astfel ar dispărea erorile predecesorului care mai mult i-au încurcat pe profesioniști, iar cei ce joacă doar de plăcere sunt „bine serviți” cu modul Arcade.

BOGDAN GAVRA

Producător ..... Carapace  
Distribuitor ..... Wanadoo  
Termen ..... mai 2002



# Cum testăm

## ICON-urile

RECOMANDAT

18+

### Peste 18 ani

Joc nerecomandat  
sub 18 ani

TIPS &amp; TRICKS



### Tips & Tricks

Soluție completă,  
cheat-uri sau indicații  
în această ediție

VIDEO



### Video

Videoreportaj  
pe CD-ROM-ul revistei

DEMO



### Demo

Versiune demo  
pe CD-ROM-ul revistei

PATCH



### Patch

Bugfix/Update  
pe CD-ROM-ul revistei

MULTIPLAYER



### Multiplayer

Acest joc e deosebit  
de distractiv jucat  
în companie, la același PC,  
în rețea sau prin Internet.

ONLINE-GAME



### Online

Joc online pur - accesul  
la Internet este absolut  
necesar.

ADD-ON



### Add-on

CD suplimentar -  
programul de bază  
este necesar.

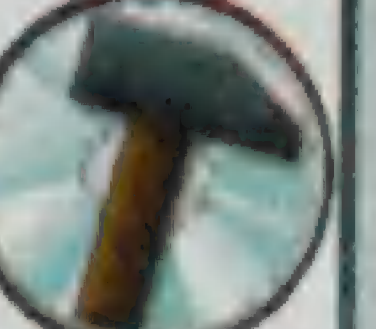
BUGS



### Attention: Bugs

Versiunea de vânzare  
conține erori care influen-  
țează gameplay-ul.

TOOLS



### Tools

Pe CD-ROM  
se găsesc soft-uri utile,  
hărți sau editoare.

EXCLUSIV



### Exclusiv

Numai în PC Games  
găsiți astfel de informații  
și imagini exclusive.

### PC Games Award

Jocurile de strategie, sport,  
acțiune sau aventură deose-  
bit de bune sunt gratificate  
cu un premiu deosebit: PC  
Games Award, cel mai impor-  
tant. Astfel veți recunoaște  
jocurile bune dintr-o singură  
privire: peste tot unde vedeți  
această decorație, puteți  
cumpăra fără griji produsul  
respectiv, dacă sunteți fan al  
genului. Cel mai bun joc te-  
stat din ediția respectivă  
primește și distincția de Jocul  
lunii.

SISTEM: TEST CENTER	LOW END			STANDARD				HIGH END			
	Pentium II 300	Pentium II 300	Duron 600	Pentium II 400	Celeron 450	Pentium III 500	Pentium III 700	Pentium III 933	T-Bird 900	T-Bird 900	Pentium III 933
64 MB Software	64 MB Riva TNT	128 MB Matrox G 400	128 MB Matrox G 400	128 MB Voodoo2	128 MB Voodoo3	128 MB Voodoo3	128 MB Riva TNT2	256 MB Voodoo5	128 MB Voodoo5	128 MB GeForce2 MX	128 MB GeForce2
BENCHMARK:	809	1.649	2.309	2.349	2.482	2.509	3.239	4.089	4.159	4.809	6.202
640x480 min.											
640x480 max.											
800x600 min.											
800x600 max.											
1.024x768 min.											
1.024x768 max.											

#### MINIMAL DETAILS



Dacă aveți probleme cu ima-  
ginea, micșorați rezoluția.  
Pentru a ridica gradul de  
cursivitate a derulării jocu-  
lui, reduceți detaliile grafi-  
ce. În setup veți găsi opțiu-  
nile pentru modificarea  
acestor setări.

#### MAXIMAL DETAILS



Setările la maxim  
se recomandă doar  
pentru sistemele  
high-end. Aceste  
sisteme au resursele  
necesare redării  
cursive și fidele a  
efectelor cum ar fi  
T&L.

LEGENDĂ: ■ Tehnic imposibil ■ Inacceptabil ■ Acceptabil ■ Optim

Testăm toate jocurile pe cele  
zece configurații diferite, acestea  
vor fi eventual completate  
prin hardware-urile noi care  
apar în comerț.

Pentru o orientare mai bună, aici  
vedeți rezultatele 3Dmark 2000,  
cu care sistemele noastre au fost  
certificate. Aceasta vă ușurează  
mai mult detectarea sistemului  
vostriu corespunzător.

Dacă pe PC-ul dvs. trebuie să de-  
zactivați detaliile, aici veți vedea  
consecințele. Pe lângă aceasta,  
testerul nostru vă dă și ponturi  
importante de tuning.

Culorile arată cât de bine  
rulează jocul: roșu semnifică  
săcadat, verde fluid. Galben  
înseamnă că puteți juca în  
condiții medii.

## Punctajele PC Games în detaliu:

PC Games categorisește jocurile pe o scală de la 0 la 100 puncte. Astfel, puteți compara în același timp două jocuri (de exemplu două jocuri de curse), pentru a afla care este favoritul vostru.

- > 90%** Toată lumea vorbește: acest joc definește standarde noi de calitate ale genului. Distracție garantată cu o prezentare perfectă, un grad de dificultate rafinat și un control precis, care devine și în rețea sau pe Internet rapid un favorit. Dacă jucați cu plăcere titlurile acestui gen, trebuie să puneți mâna pe joc.
- > 80%** Un joc excelent, pe care-l recomandăm fanilor genului: grafica, sunetul și designul satisfac gusturile cele mai pretențioase, pachetul întreg creează dependență.
- > 70%** Divizia B: calitate bună, dar există și alternative mai bune. Dacă multele mici neajunsuri ar fi fost eliminate, am fi putut da un punctaj mai bun și, prin urmare, o recomandare.
- > 60%** Aici s-a confundat „bine intenționat” cu „bine făcut”: fie ne dezamăgește tehnica, fie designul jocului cu greșeli grosolane. Nu pierdeți nimic dacă nu-l cumpărați.
- > 50%** Suficient: veți fi dezamăgiți de neajunsurile tehnice evidente sau de firul plictisitor al jocului.
- < 50%** Veți regreta păcăleala: cumpărând acest joc, fiți siguri că aruncați banii pe geam.

Atenție: punctajele se dau indiferent de prețul de vânzare. Motiv: prețurile variază în funcție de regiune, distribuitorii și situațiile de concurență variază puternic.

### Hardware-Award

Componente PC ca plăcile grafice sau monitoare nu se cumpără în fiecare zi. Din acest motiv vă prezentăm studii ale pieței, în care veți putea vedea care sunt componente ce-și merită într-adevăr banii. Cea mai bună ofertă din punct de vedere tehnic primește Award-ul Testului; pe lângă acesta, va fi desemnat și un câștigător la raportul preț-performanță.

### Classics

Aproape toate jocurile se ieftinesc drastic cu câteva luni după apariție - de regulă sub limita magică de 25 EUR. Pentru ca să nu pierdeți nici una dintre aceste perle, noi vi le prezentăm din nou. Și edițiile speciale (versiuni limitate) sau așa numite Bundles (exemplu un joc + add-on) sunt marcate cu simbolul Classics.

CLASSICS





**225.000  
LEI\***

**JOCURI FULL LA PRETURI COOL!**

Ubi Soft  
ENTERTAINMENT

\*pret recomandat

# Tom Clancy's **RAINBOW SIX**

**ACTIUNE** exploziva!

**STRATEGIE** adevarata!

un **3D SHOOTER** exceptional!

...si totul

la un pret **DE NECREZUT!!!**

**IL POTI GASI LA CHIOSCUL  
DE LA CARE ITI CUMPERI  
REVISTA PREFERATA DE JOCURI  
SAU LA MAGAZINELE SPECIALIZATE  
DIN ORASUL TAU!**

UBISOFT SRL  
Bd. Primaverii, nr.51  
sector 1, Bucuresti  
Tel: 231.67.69  
Fax: 231.67.66  
e-mail: sales@ubisoft



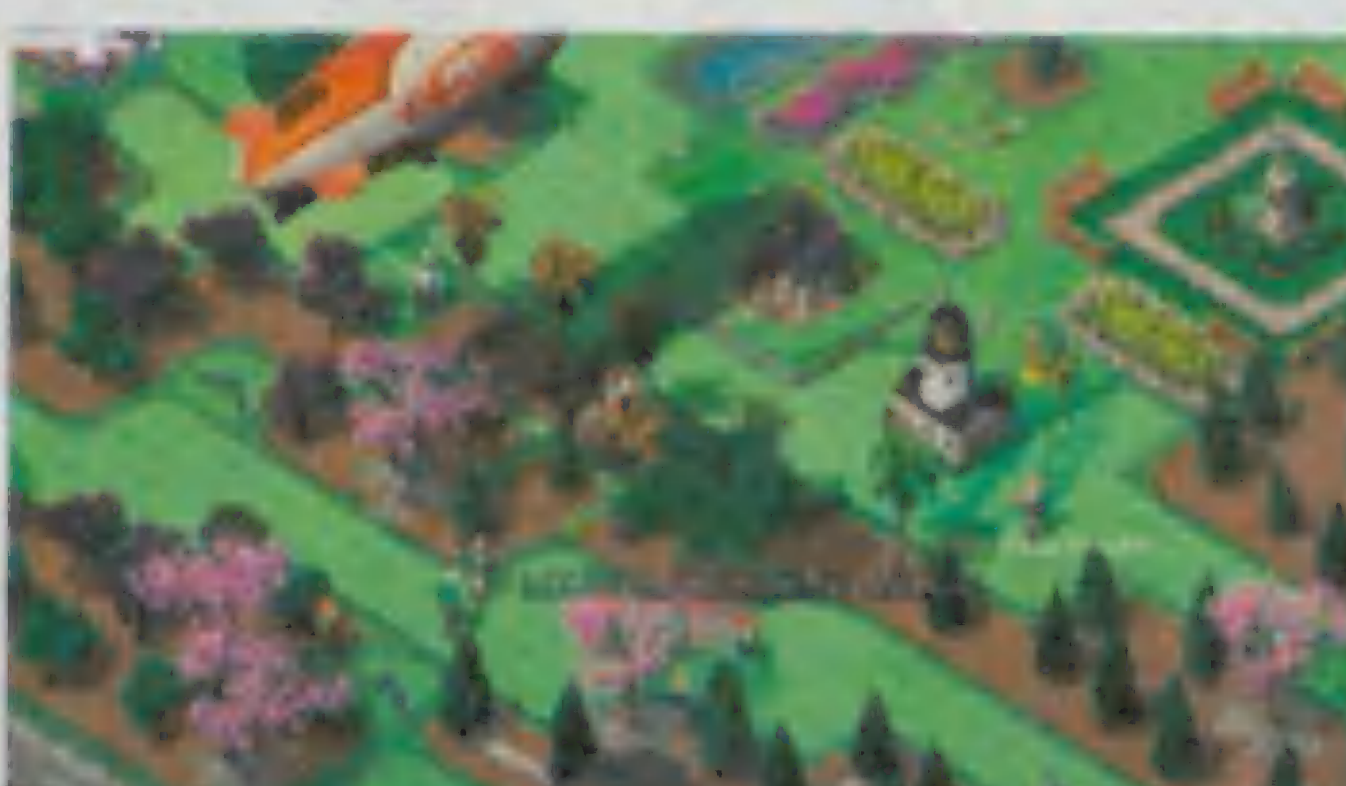
# RECOMANDĂRI ACTUALE

Ediția: 03/02  
Distribuitor: Electronic Arts  
Preț: cca. 35 USD

## Sid Meier's Sim Golf



**T**ăticul seriei **Civilization** a lăsat deoparte istoria pentru a se ocupa de spațiile verzi cu **Sid Meier's Sim Golf**. Sid Meier rămâne totuși fidel jocurilor de strategie, **Sim Golf** propunând jucătorilor să-și creeze propriul parcurs. Faptul că jucătorul care a construit terenul poate să joace personal aduce un punct pozitiv jocului. Jocul va place cu siguranță fanilor strategiilor de construcție sau iubitorilor golfului care n-au bani pentru o partidă reală sau nu vor să se compromită într-un club plin de snobi.



72

PUNTAJ

Sfaturi pentru cumpărare și o scurtă privire asupra pieței. Cele mai bune jocuri de strategie ale ultimelor șase numere:

### 90 Commandos 2: Men of Courage



Un joc excepțional, care a reușit să amelioreze toate realizările primei părți. Cei care nu se înarmează cu răbdare ar face mai bine să caute alte joace.

Ediția: 11/01 | Monosit | Preț: cca. 34 USD

### 88 Battle Realms



Nu revoluționează genul, dar aduce un set de inovații care dovedesc că este încă posibil să propui ceva original în lumea destul de subnutrită în ultimul timp a RTS-urilor.

Ediția: 03/02 | Ubi Soft | Preț: cca. 20 USD

### 87 Empire Earth



Se inspiră direct din Age of Empires și reia același concept, dar se întinde pe toată istoria omenirii și chiar mai mult...

Ediția: 01/02 | Vivendi Universal | Preț: cca. 30 USD

### 85 Civilization 3



Dacă în precedentul Civ puteam traversa milenii de unii singuri, iar unicul contact cu ceilalți adversari era cel al înfruntării spadelor, acest lucru a devenit imposibil în Civ 3.

Ediția: 01/02 | Best Computers | Preț: 29,9 USD

### 85 Patrician 2



Simulatorul economic de Ev Mediu al celor de la Ascaron e simplu de controlat, însă nu și ușor de condus datorită sistemului comercial complex.

Ediția: 12/01 | Infogrames | Preț: cca. 26 USD

85 Age of Empires 2 (Classics)  
Microsoft 11/01 | cca. 30 USD

85 Civilization 3  
Best Computers 12/01 | 29,9 USD

85 Patrician 2  
Infogrames 12/01 | cca. 26 USD

84 Stronghold  
Best Computers 12/01 | 33,3 USD

84 Anno 1602 (Classics)  
Sunflowers 02/02 | cca. 12 USD

83 Sacrifice (Classics)  
Best Computers 11/01 | 29,3 USD

82 C&C: Red Alert 2 - Yuri's revenge  
Best Computers 12/01 | 22,1 USD

82 Etherlords  
Fishtank 01/02 | 34,1 USD

82 Fritz 7  
Monosit 01/02 | cca. 40 USD

82 Sittlers 4 Add-on  
Ubi Soft 02/02 | 16 USD

NOU 82 Tropico: Paradise Island  
Best Computers 03/02 | 18,5 USD

81 Totally Rollercoaster (Classics)  
Infogrames 11/01 | cca. 26 USD

81 S.W.I.N.E.  
Fishtank 12/01 | cca. 35 USD

81 Sims: Hot Date (Add-on)  
Best Computers 01/02 | 22,1 USD

80 Monopoly Tycoon  
Best Computers 12/01 | 29,9 USD

80 Myth 3  
Take 2 12/01 | 33,3 USD

79 Star Trek: Armada 2  
Monosit 01/02 | cca. 30 USD

78 Ballerburg  
Ascaron 01/02 | cca. 30 USD

NOU 75 Cultures 2 (Classics)  
Jowood 03/02 | cca. 12 USD

NOU 72 Sid Meier's Sim Golf  
Electronic Arts 03/02 | cca. 35 USD

## CHARTS

Cele mai îndrăgite jocuri de strategie ale cititorilor PC Games:

- 1 **Commandos 2**  
RTT | Eidos Interactive
- 2 **Empire Earth**  
RTS | Vivendi
- 3 **Age of Empires 2**  
RTS | Microsoft
- 4 **Black & White**  
Strategie de constr. | Electronic Arts
- 5 **C&C: RA2 - Yuri's Revenge**  
RTS | Electronic Arts
- 6 **Battle Realms**  
RTS | Ubi Soft
- 7 **Wiggles**  
Strategie de constr. | Infogrames
- 8 **Starcraft**  
RTS | Blizzard
- 9 **Football manager 2002**  
Football-manager | EA
- 10 **Stronghold**  
strategie de constr. | Take 2



Driving Ranch:  
îmbunătățește tăria  
loviturilor jucătorilor.

Proeminențe: personalitățile vor  
achiziționa cu plăcere bucăți de  
teren în stațiunea voastră.

Pro Shop: rotunjește  
veniturile voastre și  
precizia jucătorilor.

# Sid Meier's Sim Golf

**Dacă faceți deosebirea între Green și Tee și dacă știți că Bootleg Right nu are nimic de-a face cu pornirea calculatorului, atunci înseamnă că Sim Golf poate fi un joc pe gustul vostru.**

**L**a o privire mai atentă, un simulator de golf nu înseamnă numai o priveliște verde, stegulețe colorate, teren cât vezi cu ochii și oameni de afaceri bogați, care în timpul unei partide mai pun la cale de-o afacere. Dacă jucați **Sim Golf** și preluați controlul asupra unui teren de golf, veți observa destul de repede că în atribuțiile voastre nu intră doar golful ca și sport. Jocul vă pune la dispoziție 16 gazonuri în diferite țări, costurile amenajării unui teren de golf diferind în funcție de locația aleasă. Înainte de a trece la amenajarea unui elegant te-

ren de golf în Scoția ar fi bine să vă încercați norocul într-o altă țară. Oricum aveți nevoie de o sumă de bani frumoasă pentru a putea cumpăra un petic de pământ în țara Ne-

mare a acestui joc este că nu există misiuni prestabilite sau o concurență care să ne facă zile negre. Începeți aventura voastră în domeniul golfului într-un club, la început având

**Sim Golf vă dă ocazia să jucați efectiv** pe terenul verde și plin de găuri, pe care l-ați construit cu atâta trudă.

muritorului. Alegerea terenurilor o puteți face cu ajutorul unei hărți, care vă afișează locația și prețul terenurilor disponibile. Dezamăgirea cea mai

la dispoziție o sumă infimă de bani. Primul obiectiv care să-i atragă pe jucători o construiți repede, un Tee, un Green și gata. Puteți adăuga terenuri

de diferite tipuri, nisip, apă ș.a. Încet apar și primii jucători de golf pe terenul construit și afacerea poate deveni profitabilă. Nababii care vin să se destindă la o partidă de golf vor să le fie satisfăcute toate pretențiile, ceea ce nu va fi prea ușor. Veți observa curând că jucătorii nu sunt prea pricepuți, iar când a cincea lovitură aterizează tot în pădure, veți simți nevoia să părăsiți frustrați jocul. Trebuie să vă îngrijiți și de alte aspecte legate de bunul mers al afacerii. Să construiți un Putting Green, care aduce bani, un Driving Ranch, care va îmbunătăți tăria lovi-





Hotel: aduce mai mulți vizitatori și mărește veniturile.

Swimming Pool: cu ajutorul piscinei deveniți membru al clubului de golf.

Ranger: pentru a nu avea mizerie este bine să angajați un Ranger, care va menține ordinea și curățenia.

Clubhouse: este punctul terminus al tuturor activităților oaspeților voștri.

**ALEGERE** Jucătorii au la dispoziție cinci variante de lovire a mingii, vor decide singuri asupra acestui aspect.



**ÎNSORIT** Hawaii aparține celor mai scumpe stațiuni.

turilor și un Golf Shop, care va furniza echipamentele necesare. Nu toate clădirile vă stau de la început la dispoziție, ci le veți obține treptat, pe măsură ce amenajați terenul de golf.

Fiecare jucător va plăti după cum i-a plăcut terenul în ansamblu și serviciile oferite. Nu numai golful are o mare însemnătate în desfășurarea jocului; vizitatorii se bucură în egală măsură de copacii plantați, de monumentele amplasate și de stilul podurilor construite. În cazul în care cuiva îi este foame trebuie să vă îngrijiți de existența unui Snack Bar. Dacă jucătorii sunt prea

**Marius Tepelea**  
(Golf Pro)  
Single  
Middle Aged

Heat

Outcrop

Active

Prostul

Nice

Length

Accuracy

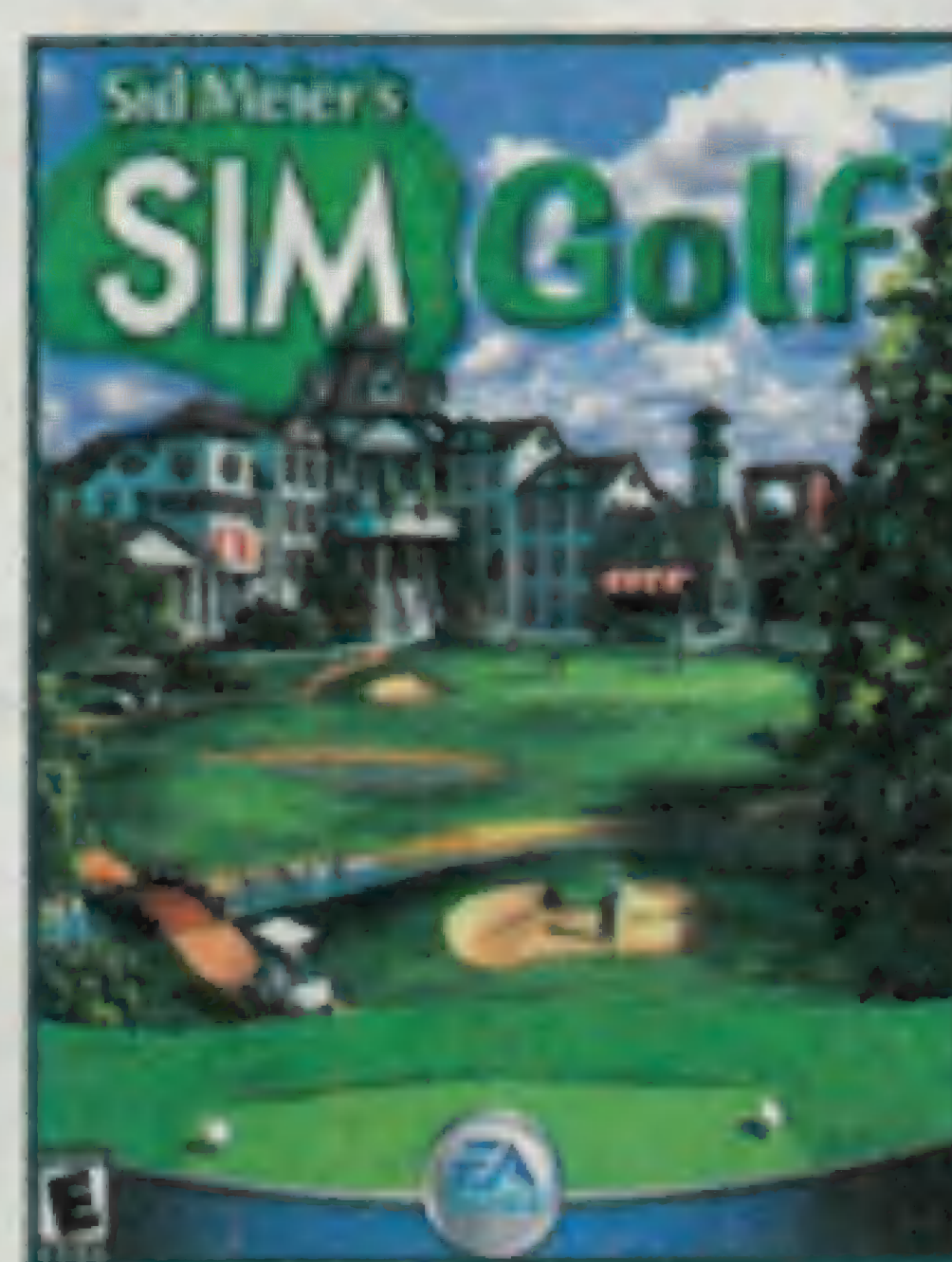
Imagination

**Golf Skill Levels**

- Power Hitter
- Long Driver
- Accurate Driver
- Accurate Irons
- Accurate Putter
- Draw Shot (R to L)
- Fade Shot (L to R)
- High Backspin Shot
- Recovery Skills
- Luck

**ĂSTA-S EU!** Cum va arăta personajul care vă va reprezenta la golf puteți decide singuri. Abilitățile la golf cresc prin antrenament.





## TESTCENTER

### Cuprins & Caracteristici

- 16 stațiuni
- Sandbox Mode
- 4 grade de dificultate
- Mod de turnee
- 10 atribute de golf
- Jucătorul însuși poate lua parte la partidele de golf
- Pot fi importate caractere din Sims

### În comparație

#### GRAFICĂ

	Zoo Tycoon	Rollercoaster Tycoon	Sid Meier's Sim Golf
Bogăția detaliului în lumea jocului	72	79	56
Bogăția detaliului la obiecte	62	67	42
Multitudinea în joc	83	81	71
Animatiile obiectelor	71	81	64
Efecte	29	46	11

#### SUNET

	Zoo Tycoon	Rollercoaster Tycoon	Sid Meier's Sim Golf
Muzică	59	74	55
Efecte de sunet	88	86	77
Voci / Comentariu	81	79	75

#### CONTROL

	Zoo Tycoon	Rollercoaster Tycoon	Sid Meier's Sim Golf
Confortabilitate / Navigare	85	87	76
Precizia controlului	83	81	80
Vedere largă / perspectivă	86	86	72

#### ATMOSFERĂ

	Zoo Tycoon	Rollercoaster Tycoon	Sid Meier's Sim Golf
Captivant / Surprize	75	79	73
Apropierea de realitate / Credibilitatea	85	87	85
Story / Dialog / Comentariu	—	—	—
Înscenarea	79	83	74

#### DESIGN

	Zoo Tycoon	Rollercoaster Tycoon	Sid Meier's Sim Golf
Complexitate / Profundimea jocului	73	78	72
Ușor pentru începători	88	88	65
Balansul între gradele de dificultate	79	75	70
A.I.	76	86	69
Inovații	81	74	83

#### MODUL MULTIPLAYER

	Zoo Tycoon	Rollercoaster Tycoon	Sid Meier's Sim Golf
Atractivitatea modului	—	—	—
Interactivitatea cu coechipierii / adversarii	—	—	—
Posibilitățile meniului	—	—	—

### Pro & Contra

- Lume plină de viață datorată plantelor și animalelor
- Grafică brută și plină de pixeli la zoom
- O singură rezoluție grafică (800x600)

- sunete ambientale potrivite
- comentarii comice ale jucătorilor
- Muzica nu merge în timpul jocului

- interfața obișnuită din Sims
- Nu toate funcțiile pot fi activate cu hotkey

- evidențiere pentru gameplay-ul hazliu
- turnee pentru jucătorii de golf profi
- oaspeții reacționează individual la desfășurarea evenimentelor
- Nu există concurență și misiuni

- scenariu original
- Durata scurtă de joc
- Lipsește funcția de Help

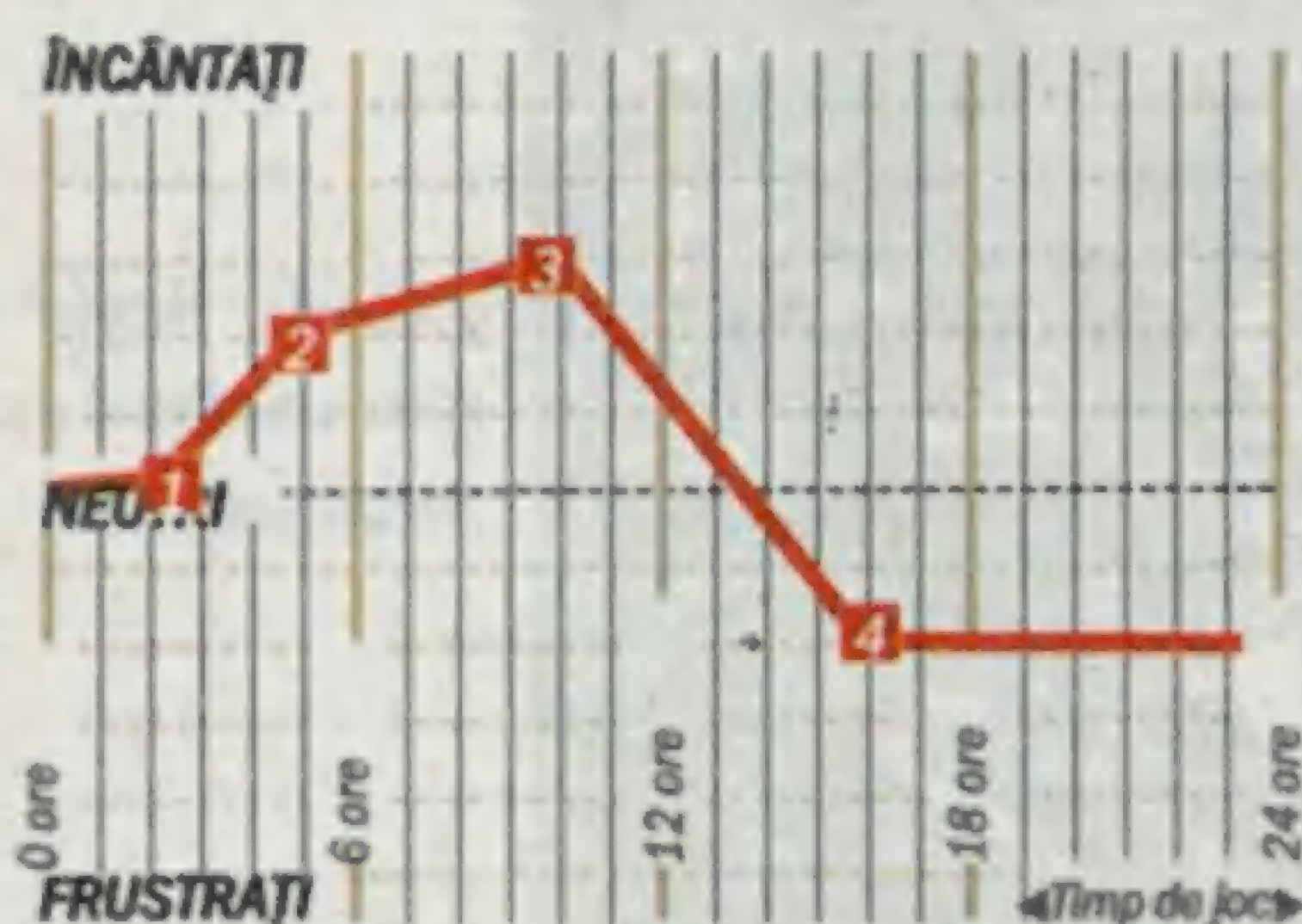
#### LEGENDA

- Mai slab decât jocurile luate în comparație
- Mai bun decât jocurile luate în comparație

### Cifre și detalii

Gen:	Strategie de construcție
Jocuri asemănătoare:	Zoo Tycoon, Rollercoaster Tycoon, Theme Park World
Producător:	Firaxis
De același producător:	Alpha Centauri, Civilization 3, Sid Meiers Gettysburg
Publisher:	Electronic Arts
Site oficial:	<a href="http://simgolf.ea.com">http://simgolf.ea.com</a>
Site-ul publisherului:	<a href="http://www.electronicarts.com">http://www.electronicarts.com</a>
Site-ul producătorului:	<a href="http://www.firaxis.com">http://www.firaxis.com</a>
Recomandarea de vârstă:	nu există limită de vârstă
Termen:	a apărut
Preț:	cca. 35 USD
Conținutul pachetului:	1 CD, manual
Durată medie de joc:	15 ore

## GRAFICUL MOTIVAȚIEI



1 Primii pași. După construirea primului teren de golf, vor apărea și primii jucători.



2 Există deja primele piste și încet încet ne familiarizăm cu controlul jocului.



3 După îndelungate antrenamente vom putea participa la cele mai prestigioase turnee.



4 După ce-am construit toate clădirile și am câștigat toate premiile, motivația pier.

## Testul de rulare

Sim Golf nu ridică pretenții deosebite ca și cerințe de sistem. Engine-ul 2D rulează cursiv și pe un sistem de 300 MHz. Trebuie să fiți atenți doar la calitatea driverelor pe care le aveți, pentru a nu avea surprize neplăcute. Bila neagră a jocului o constituie imposibilitatea schimbării rezoluției grafice. Dacă doriți să meargă totul bine defragmentați hardul, optimizați-vă memoria disponibilă și luați aminte la cerințele minime de sistem: PII 300 MHz, Voodoo 2, 16 MB RAM. Noi recomandăm un PIII 500 MHz, GeForce MX, 128 MB RAM.



LEGENDĂ: Tehnic imposibil (roșu), Nerecomandat (galben), Acceptabil (verde deschis), Optim (verde închis)

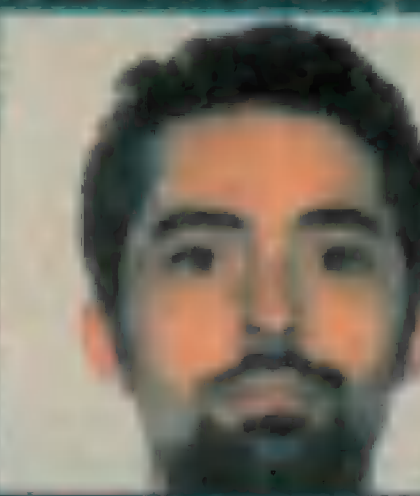
	800 x 600				
TNT2 Ultra	Optim	Optim	Optim	Optim	Optim
GeForce256	Optim	Optim	Optim	Optim	Optim
GeForce2 MX	Optim	Optim	Optim	Optim	Optim
Kyro II	Optim	Optim	Optim	Optim	Optim
Radeon 32 DDR	Optim	Optim	Optim	Optim	Optim
Voodoo 5	Optim	Optim	Optim	Optim	Optim
GeForce2 GTS	Optim	Optim	Optim	Optim	Optim
GeForce2 Pro	Optim	Optim	Optim	Optim	Optim
GeForce2 Ultra	Optim	Optim	Optim	Optim	Optim
GeForce3	Optim	Optim	Optim	Optim	Optim
	PII 500/128	Duron 600/128	Duron 800/128	PIII 1.000/256	P4 1.400/256
					Athlon 1.200/256





## OPINIE

MARIUS TEPELEA



**Sim Golf nu este un joc care să te țină mult timp în fața calculatorului.**

Deși poartă numele celebrului producător, care a lansat atâtea jocuri de succes, și anume celebrul Sid Meier, Sim Golf lasă impresia unui joc neterminat. Începând cu grafica modestă și continuând cu lipsa misiunilor sau a concurenților, această strategie de construcție are multe lipsuri. Cele patru grade de dificultate nu aduc nici ele prea multă schimbare în gameplay. Jocul are farmecul său însă, iar faptul că jucătorul care a construit terenul poate să joace personal, este un punct pozitiv. Sim Golf rămâne în urma rivalului de la Microsoft în materie de golf, și în urma consacratului Rollercoaster Tycoon, în materie de simulatoare.

Însetați n-ar strica un chioșcuț cu băuturi răcoritoare. Am mai observat că vizitatorii sunt atrași de reclame, așa că ar fi bine să aveți și un astfel de stand, astfel încât data viitoare cei mulțumiți își vor aduce și prietenii sau rudele cu ei. Ceva mai târziu, dacă dispuneți de bani mai mulți, va trebui să construiți și hoteluri, heliporturi, parcuri de distracție. Când și când apare o personalitate care dacă va fi impresionată de calitatea serviciilor oferite și de atractivitatea terenului, vă va face o mică surpriză: vă veți trezi că mai apar și câte o moară olandeză, un complex gen Stonehenge, un tun din Războiul American de

Independență, acestea nu numai că arată frumos, dar atrag mai multă lume. Interesantă este ideea că puteți juca golf chiar voi înșivă, pe terenul construit cu atâta trudă. Personalitatea în ceea ce privește jocul de golf o puteți configura singuri (aveți zece abilități disponibile, precum tăria loviturii ș. a.), la fel și costumația adecvată (culoarea hainelor, chipul). Cei care au jocul The Sims pot importa caractere din jocul salvat. Asupra personajului ales să vă reprezinte în golf nu aveți control deplin, îi puteți configura doar modul loviturilor și punctul de țintă, în rest el va juca automat. Puteți exersa atât timp cât doriți,

dar vor apărea din când în când jucători de golf cunoscuți, care vă vor provoca la o partidă. În cazul în care Comisia Internațională de Golf vă dă avizul necesar, puteți organiza chiar și turnee, de pe urma cărora veți câștiga bani frumoși. Un cartonaș roșu referitor la grafica jocului: producătorii au implementat doar o singură rezoluție, cea de 800x600, ceea ce scade mult din ținuta jocului. Frumusețea grafică este salvată doar de mulțimea plantelor și a peisajelor din țări diferite.

## PUNCTAJ SID MEIER'S SIM GOLF

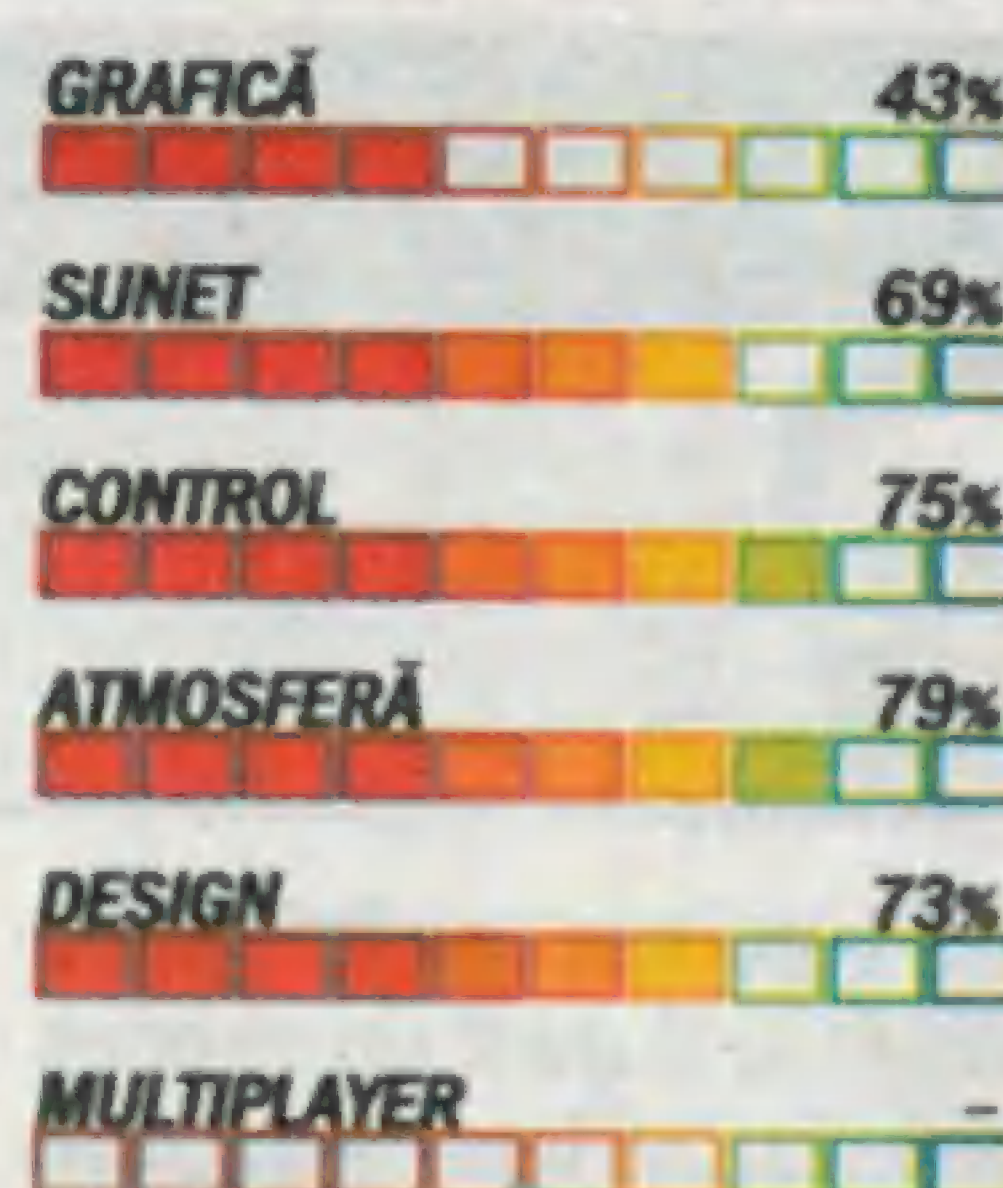
**PRODUCĂTOR** Firaxis  
**DISTRIBUTOR** Best Computers

**PREȚ** cca 35 USD  
**TERMEN** a apărut

**NECESAR** CPU 300 MHz  
16 MB RAM  
HDD: 500 MB  
**RECOMANDAT** CPU 500 MHz  
128 MB RAM  
HDD: 500 MB

**SUPPORT** OpenGL  
Force Feedback

**MULTIPLAYER** Single-PC -  
Internet -  
1 jucător/pachet



## OPINIE ERDEI JACINT



**Jocul este simpatic, captivant, dar totuși îi lipsește parcă ceva.**

Prima dată când am luat jocul în mână, n-aveam speranțe prea mari. Spre marea mea surprindere însă jocul m-a prins. Discuțiile aprinse dintre simpatici simși, terenurile verzi de golf, mașinuțele și clădirile ciudate m-au lipit de monitor pentru câteva ore. Apoi însă am avut senzația că parcă lipsește ceva. Aveam cel mai bun jucător, cele mai bune gazdane, am construit toate clădirile. Și ce să mai fac în continuare? Aici apare acel feeling straniu că jocul e parcă neterminat. Grafica mi se pare simpatică, deși nu e o minunăție de ultimă oră. Micromanagement-ul personalului îmi amintește de celebrul Rollercoaster Tycoon. Crearea propriului personaj și urmărirea evoluției sale e un lucru deosebit de atractiv. Păcat că jocul nu are resursele necesare să te lipească mai mult timp de monitor.



# Primitive Wars



GRABA NU STRICĂ TREABA Viteza pe care o au unitățile dirijate de jucător va constitui un atu important în lupta pentru victorie.

Cineva a luat principiile din celebrul Starcraft, le-a ascuns în alt decor și iată că **s-a născut un joc nou în Coreea de Sud**. Să spunem cine? Aveți puținică răbdare, stimabililor!

**D**acă vedeți un elf care face vrăji și, la o aruncătură de ciont mai încolo, un Stegozaur care rumează ingenuu, sigur jucați **Primitive Wars**. Producătorii de la Wizard Soft au amestecat de-a valma rasele: barbari, elfi, dino-mutanți (s-or fi inspirat din Familia Flintstone?) și demoni. Sunt patru campanii și acțiunea are loc într-o lume preistorică. Ce se întâmplă de fapt în timpul jocului vă trebuie ceva

timp să aflați, story-ul nefiind unul notabil. Cert este că cele patru rase se luptă pentru supremație. De la început întâlniți nume precum Ruwataa, Stuma sau Jarmyn, cel puțin hilare, în încercarea de a crea o lume preistorică. Noroc că aproape toate RTS-urile se joacă după același principiu: se construiesc baze, se produc unități, se distrug clădirile adverse. Unitățile din joc sunt diverse, printre ele amintim elfi

arcași, dino-dragoni bipezi spadasi, schelete luptătoare, catapulte sau saurieni. Resursele care sunt absolut necesare în joc sunt boabele de strugure. De altele nu prea aveți nevoie. Nu aveți de făcut decât să vă trimiteți lucrătorii la cules. Sună simplu? Încă ceva, de data aceasta pozitiv: Wizard Soft Net vă oferă posibilitatea de a juca on-line, la fel ca și Blizzards Battle.net.

UN' TE DUCI TU RUWATAA?

Trecătorile sunt un punct strategic important, apărătorul fiind în avantaj și câștigând și ceva timp.

## OPINIE CIPRIAN COROIANU



Acum vreo trei ani **Primitive Wars** ar fi avut un succes relativ. Astăzi însă intră mai mult în arhivă.

Jocul nu este altceva decât încă o clonă **Starcraft** (a câta oare?), care la vremea sa marca un punct de cotitură în genul RTS. Și de această dată producătorii au lăsat grafica învechită, preluând la greu toate principiile din **Starcraft**. Grafica este 2D, design-ul nu este spectaculos, iar iubitorii graficii frumoase se gândesc cu nostalgie la **Battle Realms**. Un alt punct slab ar fi povestirea în sine, vocile neajutând deloc la crearea unei atmosfere incitante. Ca să nu mai vorbim de numele comice găsite de coreeni, pentru a reda o atmosferă preistorică. Jocul în sine este mediocru, cu accente spre mediu, dar controlul este bine implementat, fiind preluat după jocul original. Acestea fiind zise, dacă reușiți să treceți peste toate slăbiciunile, merită să încercați abordarea lui **Primitive Wars**. Ruwataa vă așteaptă: Aloha!

## PUNCTAJ PRIMITIVE WARS

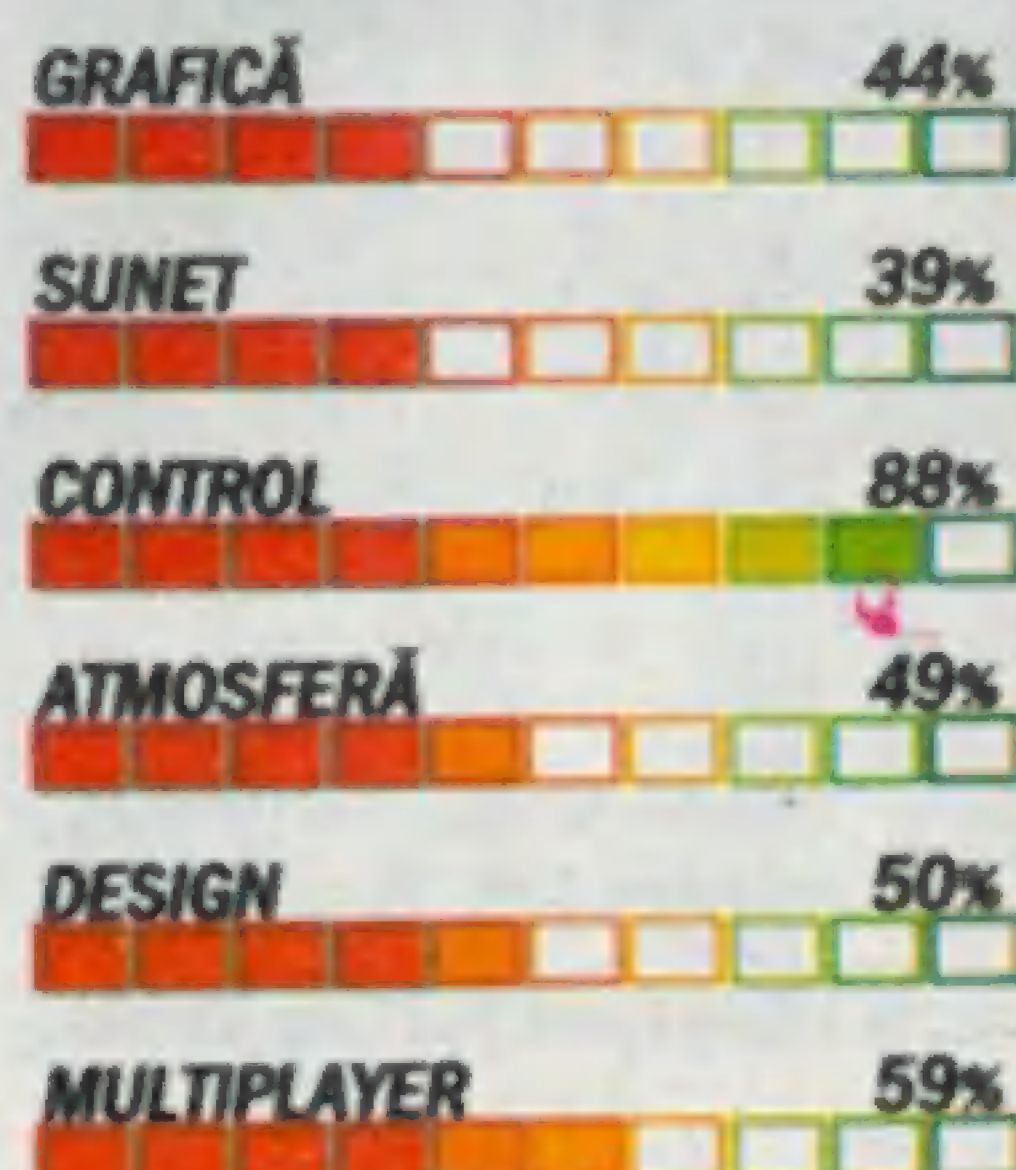
PRODUCĂTOR Wizard Soft  
DISTRIBUTOR Best Computers

PREȚ cca 25 USD  
TERMEN a apărut

NECESAR CPU 266 MHz  
64 MB RAM  
HDD: 800 MB  
RECOMANDAT CPU 550 MHz  
128 MB RAM  
HDD: 800 MB

SUPORTĂ OpenGL  
Force Feedback

MULTIPLAYER Single-PC 1  
Internet 8  
1 jucător/pachet



54



# Disciples 2



**SLALOM** Stegulețele din imagine reprezintă calea cavalerului întunecat prin ținuturile bantuite de spinte rele.



Când aveți de stârpit zombi, atunci jocul nu poate fi  
**decât un TBS în genul Heroes.**

**TACTICĂ MORTALĂ** Luptele arată mai bine decât pe harta generală, din punct de vedere al controlului însă sunt mai slabe decât în Heroes

În fiecare an apare câte un joc de Fantasy-Strategy, care caută să fie mai bun decât consacratul **Heroes of Might & Magic**. De fiecare dată însă, uzurpatorii fac mult zgomot pentru nimic. Așa au stat lucrurile și în cazul primului **Disciples**. Urmașul său este mult mai bun, dar mai are până să ajungă la nivelul celebrului **Heroes**. Jocul în sine nu s-a schimbat prea mult: controlați mai mulți cavaleri, vă adunați o mică trupă prin ți-

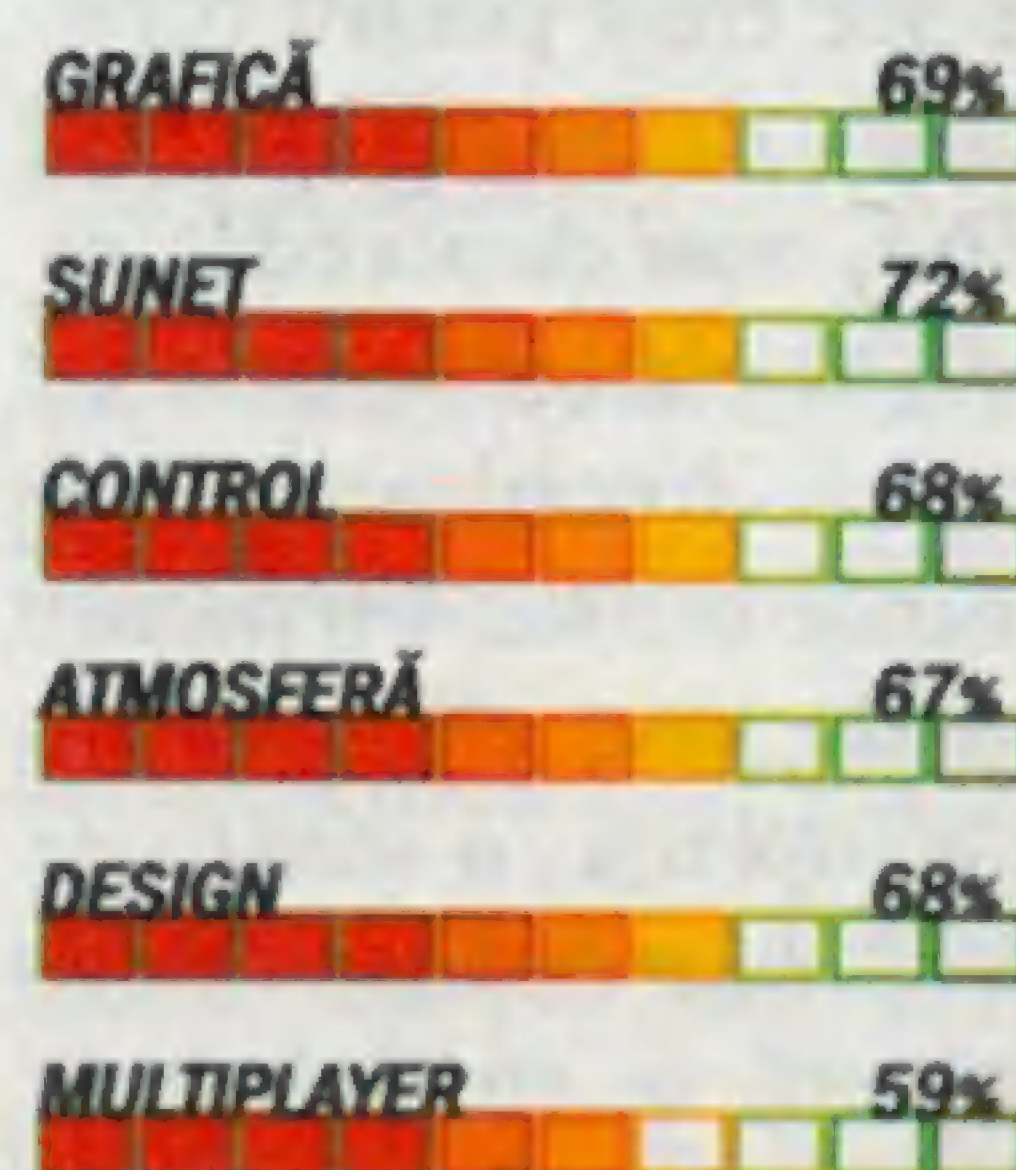
nutul redat în grafică 2D, căutați comori, cuceriți, construiți clădiri unde veți produce noi trupe. Vă luptați cu undeads, demoni, zombies. Luptele care au loc între trupa voastră formată din maxim șase cavaleri și forțele răului, au fost realizate în stil turn-based. Învingătorul primește puncte de experiență, pe care le poate investi în îmbunătățirea abilităților. De asemenea, în urma confruntărilor câștigate, puteți obține arme și obiecte magice. De

un real folos sunt artefactele, cum ar fi spell scroll-urile, pe care le puteți aduna pe parcursul jocului. Acestea vor aduce un avantaj considerabil eroilor voștri, care altfel ar fi destul de vulnerabili în fața vrăjmașului. **Disciples 2** vă oferă patru campanii, fiecare având câte șapte misiuni. Fanii strategiilor fantasy vor găsi material suficient pentru a-și petrece timpul liber până la apariția următorului episod din saga **Heroes**.

## PUNCTAJ DISCIPLES 2

<b>PRODUCĂTOR</b> Strategy First	<b>DISTRIBUTOR</b> Strategy First
<b>PREȚ</b> cca 45USD	<b>TERMEN</b> a apărut
<b>NECESAR</b> CPU 233 MHz 32 MB RAM HDD: 400 MB	<b>RECOMANDAT</b> CPU 333 MHz 128 MB RAM HDD: 1.100 MB
<b>SUPORT</b> OpenGL	Force Feedback
<b>MULTIPLAYER</b> Single-PC 4 Internet 4 4 jucători/pachet	Rețea 4

70



## OPINIE ERDEI JACINT



O clonă de Heroes reușită, care însă e limitată din punct de vedere al posibilităților.

**Disciples 2** mi-a făcut o impresie foarte plăcută încă de la prima întâlnire. Jocul are o atmosferă sumbră care cucerește jucătorii cărora le place genul. Feeling-ul resimțit în timpul jocului este întărit de grafica jocului, realizată minuțios. În rest, jocul nu e decât o simplă clonă a celebrului înaintaș: **Heroes 3**. Trebuie să ne angajăm cavaleri, pe care îi dotăm cu diferite unități de luptă produse în castelul propriu. Fortăreața jucătorului este și centrul economic al imperiului de sub stăpânire. Bătăliile cu mercenarii inamicului nu sunt deloc simple. Aceste confruntări au loc într-un peisaj mult prea încărcat cu detalii, care ne duc cu gândul spre 3D. În plus, nu participă la încăierare decât unitățile care formează prima linie a frontului. Pentru cei care nu pot să aștepte până la apariția lui **Heroes IV**, le recomand acest joculeț.



**HARTA DE JOC** Lumea elfilor din joc este redarea la scară de 1:1 a tablei jocului original.

**O IMAGINE RARĂ**  
Tronul câștigătorului se află în pădure.

# World of the Elves

Într-o competiție între elfi, **capul este mai important decât picioarele sprintene.**

**W**orld of the Elves funcționează după o idee simplă, pe care fiecare nou venit la masa de joc o înțelege după puțin timp. Inițial, a fost un joc creat pentru copii, ca și un joc de tip eșichier. Nu este totuși ușor de abordat, cine vrea să câștige trebuie să gândească întotdeauna cu două runde înainte. Un număr maxim de șase elfi pornesc într-o competiție, o vânătoare prin ținutul lor de basm. Participanții elfi se străduiesc să treacă prin cât mai multe orașe într-un timp prestabilit. La în-

ceputul rundelor sunt împărțite așa-numitele cartoane de deplasare, care sunt acoperite. Ele se potrivesc cu mijlocul de transport ales de către elfi, care poate fi: un dragon zburător, un nor ploios, căruțe trase de pitici, o plută, un porc alergător. După ce elfii au plasat pe câmpul de joc gol mijloacele de transport alese, fiecare după avantajul propriu, dar și în funcție de dezavantajul adversarului, urmează mutările. O carte de deplasare costă în funcție de cum se potrivește mijlocul de transport, ales cu ținutul

respectiv. Dacă ținutul nu este ideal pentru ce s-a ales sau dacă mijlocul de transport nu este cunoscut deloc în ținutul respectiv, prețul poate crește până la echivalentul a două-trei cărți de deplasare ale adversarilor. Principiul de joc poate fi interesant, dar parcă nu sună tocmai a strategie curată. A juca într-una împotriva calculatorului devine plictisitor, jocul inițial pe eșichier poate era mai interesant, datorită adversarilor umani. Copiii vor fi încântați de acest joc. Sau nu?

## PUNCTAJ WORLD OF THE ELVES

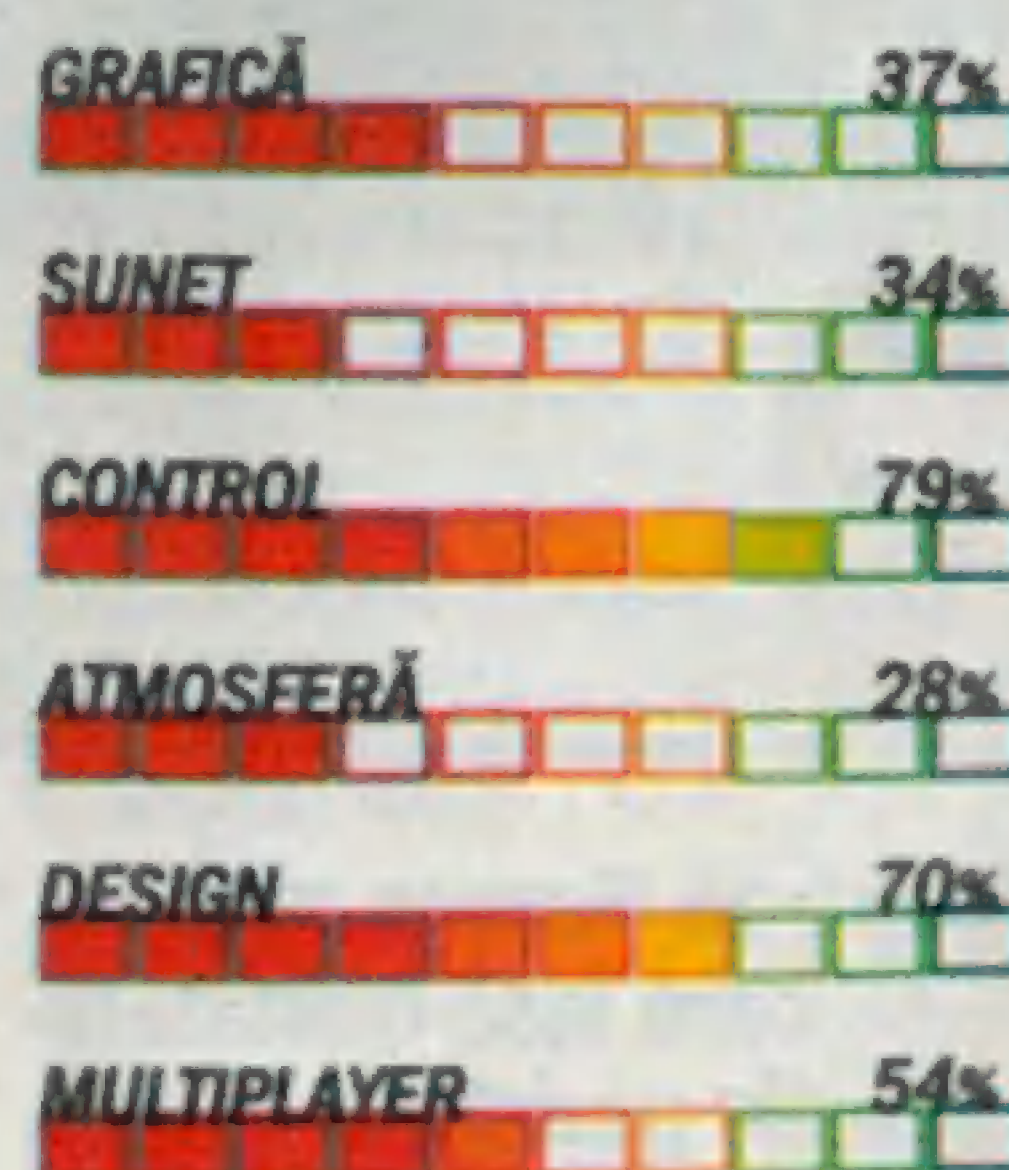
**PRODUCĂTOR** Sierra  
**DISTRIBUTOR** Vivendi Universal

**PREȚ** cca. 28 USD  
**TERMEN** a apărut

**NECESAR** CPU 233 MHz  
64 MB RAM  
HDD: 300 MB  
**RECOMANDAT** CPU 233 MHz  
128 MB RAM  
HDD: 300 MB

**SUPORT** OpenGL  
Force Feedback

**MULTIPLAYER** Single-PC 1  
Internet 6  
1 jucător/pachet



54





# Tropico Paradise Island

CE IBIZA? TROPICOOO!

Terenuri de minigolf, piscine, hoteluri ieftine și scumpe, vile - atributele oricărui concediu de vis.



Când poporul vă adoră și vă stă la picioare a sosit timpul pentru noi provocări care vin sub forma unor **noi misiuni pe un CD**.

**SPLENDOARE** Insulele gata construite pentru misiuni sunt foarte drăguț desenate.

**L**ui Tropico îi lipsesc doar câteva misiuni mai ușoare, pentru a deveni o strategie de construcție completă, spuneam în testul aferent acestui joc. Nouă luni mai târziu iată că se împlinește această dorință. Add-on-ul **Paradise Island** conține 23 de hărți noi-nouțe, dintre care unele pot fi descărcate gratuit de pe Internet, câteva clădiri noi, noi edicte prezidențiale și catastrofe naturale. Dintre toate, turismul se bucură de cea mai mare aten-

ție în noul CD. Sunt la îndemână acum terenuri de tenis, terenuri de minigolf, vile și rezervații naturale, menite să atragă turiștii bogați. Cu aceste noi facilități, turismul devine și mai important. Mai mult de jumătate dintre misiuni sunt ancorate în aria turismului. De pildă, într-una dintre misiuni trebuie să atrageți cât mai mulți studenți americani în vacanță, timpul de acțiune fiind limitat. Scenariile militare sunt cele mai numeroase după cele turistice. Grație ca-

zărnilor mai mari, posibilitatea de a instaura o dictatură militară devine mai ușoară decât în jocul original, ceea ce va crește bucurie în rândul împătimitilor dictaturii. Catastrofele naturale sunt cu două tășuri: în cel mai rău caz, un uragan va mătura jumătate din insulă, în cel mai bun caz va crește exportul de bauxită. Cei care nu vor să riște pot dezactiva această inovație din meniu.

## PUNCTAJ TROPICO PARADISE ISLAND

PRODUCĂTOR Breakaway Games  
DISTRIBUTOR Best Computers

PREȚ  
cca. 25 USD

TERMEN  
a apărut

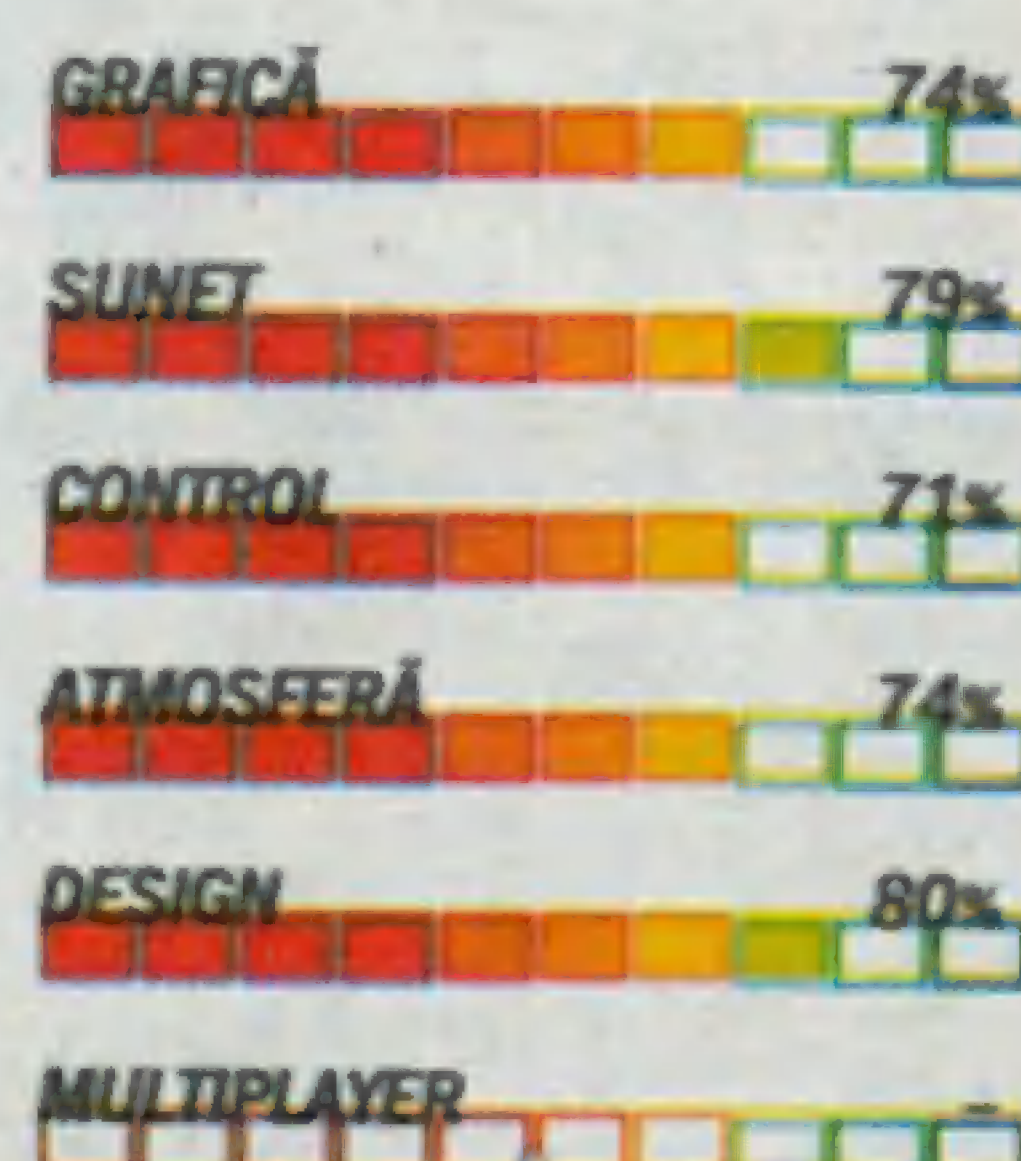
NECESAR CPU 300 MHz  
64 MB RAM  
HDD: 1.280 MB

RECOMANDAT CPU 800 MHz  
196 MB RAM  
HDD: 1.280 MB

SUPORT OpenGL  
Force Feedback

MULTIPLAYER  
Single-PC 1  
Internet -  
1 jucător/pachet

82



## OPINIE MARIUS TEPELEA



Mai bine mai târziu decât niciodată, dar parcă sunt prea puține noutăți.

**Paradise Island** a fost un add-on așteptat de către jucătorii cărora le-a plăcut postura de dictator din Tropico. El vine parcă un pic cam târziu, aduce prea puține îmbunătățiri și inovații, pentru a fi deosebit de atractiv. Totuși, chiar și așa sunt garantate câteva zile bune de distracție. Scopurile jocului sunt aceleași: de a termina toate scenariile și de a construi clădirile bonus. Schimbările extrem de fine în balanța jocului vor fi, din păcate, observate doar de iubitorii strategiilor economice. Ca un fan Tropico ce sunt, consider că deși de nivel mediu, add-on-ul merită jucat, mai ales de către cei care au savurat din plin jocul original, fie și numai pentru scenariile mai interesante, clădirile noi sau muzica latino.



# RTT & TBS (I)

**Real Time Tactics și Turn Based Strategy** - două genuri care ne-au ținut zeci de ore în fața calculatorului.



Încă de la vederea titlului, cititorii revistei, iubitori ai jocurilor de tactică și strategie, s-ar putea împărți în două tabere. Pe de o parte, adepții genului RTT (Real Time Tactics), pe de alta, susținătorii TBS-ului (Turn-Based Strategy), fiecare cu argumente pro și contra. Deși orice joc implică într-o mai mare sau mai mică măsură tactica și strategia, acestea sunt elementele de bază în cele două genuri amintite mai sus și apreciate de majoritatea jucătorilor. Nu se poate spune că un joc RTT este mai interesant decât un joc TBS, doar din acest punct de vedere. Pentru a face un clasament, trebuie luate în considerare mai multe aspecte.

Primul joc, cu adevărat aparținând genului RTT, creat de Pyro Studios, s-a numit **Commandos: Behind Enemy Lines**. Jocul s-a bucurat de un succes imens la vremea lui, având la bază o idee excelentă, fără precedent. Acțiunea jocului se desfășoară în tim-

pul celui de-al Doilea Război Mondial și are în prim-plan un grup de profesioniști, specializați în misiuni de sabotaj în spatele liniilor inamice. Atenția pentru detaliu, engine-ul grafic performant, dificultatea provocatoare a misiunilor, dar, mai ales, ideea sa cu totul originală, au făcut din **Commandos BEL** un hit ce nu poate fi uitat. Surprinsă oarecum de succesul producției lor, echipa Pyro a lansat un expansion kit cu noi misiuni, arme, engine îmbunătățit, dar și dificultate crescută, numit **Commandos: Beyond the Call of Duty**. Noul joc a avut același succes ca și predecesorul său, ținând capul de afiș al multor reviste de jocuri din întreaga lume.

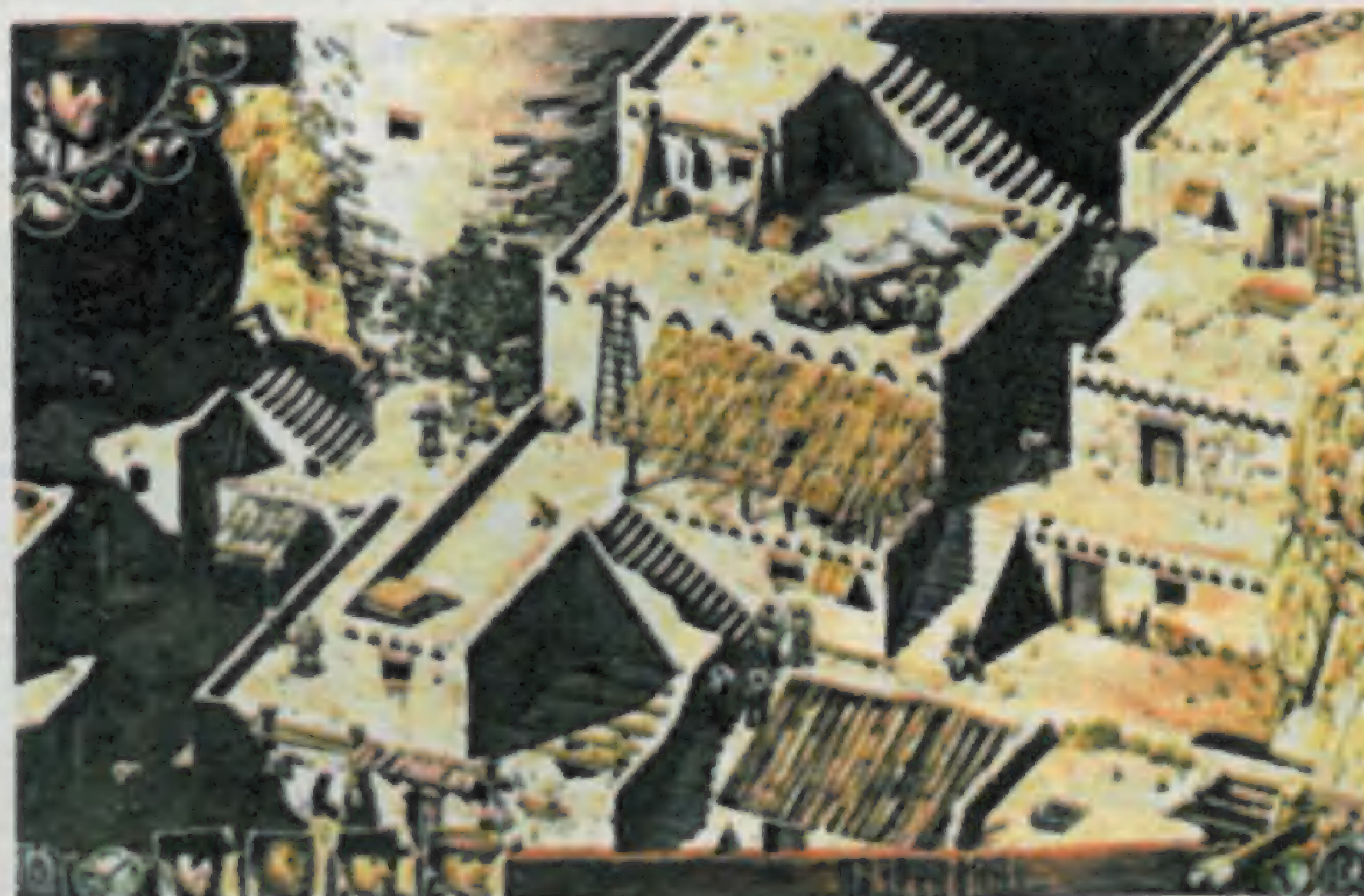
Continuând seria **Fallout**, Interplay scoate pe piață cel mai interesant produs din colecție, **Fallout Tactics: Brotherhood of Steel**, un joc ce a stârnit multe controverse. Acțiunea se desfășoară într-un viitor apropiat, distrus de cel mai devastator răz-

boi din istoria omenirii. Mutanți, roboți, arme futuriste sau retro, paragină, rugină, coșmar sunt doar câteva cuvinte ce descriu atmosfera jocului.

Unele zvonuri ce anunțau o clonă de **Commandos** de la Infogrames se adevăresc în primăvara anului 2001, odată cu apariția aventurierilor Vestului Sălbatic în antrenantul joc **Desperados: Wanted Dead or Alive**. Pistola-  
rul John Cooper și echipa sa delectează jucătorii în peste 25 de misiuni, intercalate de secvențe animate ce urmăresc peripețiile personajelor principale: salvarea lui Doc de la întâlnirea cu spânzurătoarea, infiltrarea fortăreței lui Sanchez, eliberarea acestuia din custodia șerifilor, totul în căutarea lui El Diablo. Frumos joc, e mai mult decât o clonă de **Commandos**, aduce o mulțime de idei noi și merită rejucat oricând. Dar iată că toamna anului trecut a împlinit și depășit visele fanilor **Commandos**, odată cu apariția celui de-al treilea joc din

serie: **Commandos 2: Men of Courage**. Cele mai fanteziste așteptări au fost spulberate de super-producția ce a lăsat fără suflare orice concurență. Engine-ul performant, posibilitatea rotirii camerei cu 360 grade, armele noi, inteligența artificială a adversarilor, multitudinea posibilităților de îndeplinire a unei misiuni, dar, mai ales, grafica extraordinară, atenția diabolică pentru detaliu, au determinat revistele de specialitate să-i închine mii de pagini de prezentare și soluții. **Commandos 2** rămâne foarte greu de egalat, devenind un adevărat standard pentru genul RTT. Acest gen este la maturitate, dovadă stând, cel puțin, titlurile remarcabile amintite mai sus. Farmecul său constă tocmai în elementul surpriză și în faptul că trebuie să te concentrezi simultan la mai multe acțiuni. Este un gen pe gustul jucătorilor dinamici, cărora le place o provocare de calitate în timp real.

IONUȚ GHIONEA





# RECOMANDĂRI ACTUALE

## C&C: Renegade

V isul veteranilor strategiei a devenit în sfârșit realitate: putem infiltra structurile NOD și să le distrugem la persoana 1. Renegade este un joc care va place bătrânilor gameri obișnuiți cu universul lui Command & Conquer. Westwood se află într-o fază de ucenicie în genul respectiv și, cu potențialul de care dispun, dacă se vor decide să realizeze un al doilea episod, bazat pe Red Alert, credem că va fi o reușită. Până atunci, însă, haideți să ne lăfăim în acest game inedit din lumea lui C&C.

Ediția: 02/2002  
Producător: Electronic Arts  
Preț: cca. 34,4 USD



72

PUNCTAJ

Sfaturi pentru cumpărare și o scurtă privire asupra pieței. Cele mai bune jocuri de acțiune și aventură ale ultimelor șase numere:

### 89 Deus Ex (Classics)



Mixajul de acțiune, aventură și RPG a devenit un clasic și datorită eroului care restabilește ordinea.

Ediția: 10/01 | Monosit | Preț: cca. 38 USD

### 88 Evil Twin



Cu toți avem un alter-ego malițios, însă acesta depășește orice măsură în jump&run-ul superb.

Ediția: 11/01 | Ubi Soft | Preț: cca. 34,1 USD

### 86 Medal of Honor: Allied Assault



O medalie obținută datorită meritelor în luptă alături de Aliați nu poate fi decât onorantă.

Ediția: 02/02 | Best Computers | Preț: cca. 27,5 USD

### 86 Return to Castle Wolfenstein



Cum au reușit naștii să recruteze acele Playmates cu picioare lungi, care ne dau atâtea dureri de cap? Gestapoul știe!

Ediția: 01/02 | Best Computers | Preț: cca. 41 USD

### NOU 85 Operation Flashpoint - Red Hammer



Deși nu ne va învăța rusește, add-on-ul ne dă posibilitatea să luptăm de partea rușilor într-un conflict nou-nouț. Dasvidanie!

Ediția: 02/02 | Best Computers | Preț: cca. 29,9 USD

### 85 Aliens vs. Predator 2

Vivendi Universal 12/01 | 34,1 USD

### 85 Aquanox (Classics)

Fishtank Interactive 03/02 | 34,1 USD

### 83 Comanche 4

Best Computers 01/02 | 29,3 USD

### 83 Gunman Chronicles (Classics)

Monosit 02/02 | 35,2 USD

### 83 Ghost Recon

Ubi Soft 01/02 | 34,1 USD

### 80 MechWarrior 4: Black Knight

Microsoft 01/02 | 21,3 USD

### 80 Soul Reaver 2

Best Computers 01/02 | 41 USD

### 78 Sheep, Dog'n Wolf

Infogrames 11/01 | 34,1 USD

### 78 Giants Demolition Pack (Classics)

Virgin Interactive 10/01 | 17 USD

### 76 IL-2 Sturmovik

Ubi Soft 01/02 | 34,1 USD

### 76 Red Faction

Best Computers 10/01 | 46,5 USD

### 73 NYR - The 5th Element

Modem Games 01/02 | 34,1 USD

### 73 Serious Sam: The Second Encounter

Best Computers 02/02 | 25,5 USD

### 72 C&C: Renegade

Best Computers 03/02 | 25,5 USD

### 72 Codename: Outbreak

Best Computers 12/01 | 29,9 USD

## CHARTS

Cele mai îndrăgite jocuri de acțiune și aventură ale cititorilor PC Games:

- 1 Medal of Honor  
Ego-Shooter | Electronic Arts
- 2 Return to Castle Wolfenstein  
Ego-Shooter | Activision
- 3 Operation Flashpoint  
Shooter tactic | Codemasters
- 4 Half-Life: Counter-Strike  
Shooter tactic | Vivendi-Universal Int.
- 5 Ghost Recon  
Shooter tactic | Ubi Soft
- NOU 6 C&C: Renegade  
Ego-Shooter | Westwood
- 7 Half-Life  
Ego-Shooter | Vivendi-Universal Int.
- 8 Aliens vs. Predator 2  
Ego-Shooter | Vivendi
- 9 Unreal Tournament  
Ego-Shooter | Infogrames
- NOU 10 Serious Sam 2  
Ego-Shooter | Croteam



# C&C: Renegade

Westwood  
reînvie universul  
**Command & Conquer**  
printr-un shooter  
plin de acțiune:  
pentru prima dată  
luăm parte la lupte **în**  
**pielea unui marine**  
**împotriva forțelor**  
**Nod, dintr-o per-**  
**spectivă 1st person.**

**U**șa aproape că sare din tâtâni în clipa în care Nick Parker intră în cameră: „Unde-mi este medalia?” - îl întreabă sec și pătrunzător pe ofițerul cel mai înalt în grad. Șeful i-ar reteza-o necioplitului cu plăcere. Dar nu ar avea nici un rost, căci în fața sa se află Nick Parker, nume de cod Havoc. Tradus: pustiire. Căci pustiu lasă Havoc în urma lui după ce se întoarce dintr-o misiune. Tocmai de aceea, GDI (cei buni) îl cheamă doar în situațiile extreme. Iar acum, tocmai acesta este cazul: Frăția Nod (cei răi) vrea să-și atribuie stăpânirea lumii, iar tu trebuie să-i zădărnicești planurile. Îți dorim mult noroc, căci vei intra în pielea unui soldat care poartă după el fără probleme 23 arme și care trage și cu mâna stângă - asta așa, ca să aducă puțin echilibru. În afară de

aceasta, ai de a face cu un erou extraordinar de carismatic - fapt ce reiese și din secvențele video - care le fură show-ul până și celor mai înalte personalități virtuale. Dar, să trecem la joc.

Cunoscând **Command & Conquer**, te veți simți ca acasă în mediul din **Renegade**. Ad-

sionalitate. Puterea de foc a turetelor defensive nu s-a schimbat deloc. Dacă stai puțin mai mult în raza lor de acțiune vei fi nevoit fulgerător să savurezi mesajul „Load saved game”. Într-adevăr, **Renegade** este un joc în care trebuie să te afli permanent în continuă mișcare, printr-o

**C&C: Renegade este o distracție gălăgioasă însă interesantă, care ar cere popcorn dacă ai avea mâinile libere.**

versarii, clădirile și vehiculele au aceleași nume ca în RTS-ul din anul 1995, doar că au fost între timp la o cură de înfrumusețare. Obeliscurile, odinioară formate din câțiva pixeli, străpung acum văzduhurile, de nu mai încap în monitor. Bine ai venit în tridimen-

ploaie de gloanțe care vine din toate părțile. Pauzele de răsuflat sunt la fel de dese ca apa în Sahara. Să ne închipuim următoarea situație: Havoc stă într-un tunel, prezentat ca pe tavă. În jurul lui e plin de turete. Din fiecare colț se trag salve de mitralieră. Lansatorul



## Hai să călătorim puțin ...

Vehiculele își au fără excepție originea în jocul **Command & Conquer**. Jucătorul poate urca în fiecare vehicul, pentru a-l conduce. Vă prezentăm trei dintre cele mai importante.

### HUMM-VEE



Humm-Vee este vehiculul cel mai rapid și cu cel mai slab blindaj. Îl veți folosi când evadați din închisoare pentru a scăpa cât mai rapid de focul din turetele inamice.

### FLAMETANK



Primul flametank îl găsiți pregătit pe o străduță laterală. Acesta este și locul în care are eficacitate maximă. La distanțe mari își pierde efectul, dat fiind că distanța de acțiune a celor două aruncătoare de flăcări este prea mică.

### MEDIUM TANK



Tancul mediu este mai mobil decât tancul greu, însă nu se manevrează nici pe departe atât de bine ca buggy-ul. Cu tancul puteți doborî fără probleme chiar și elicoptere aflate în zbor.

de rachete le face turetelor inamice un scurt proces. Câteva secunde mai târziu, o duzină de explozii care umplu monitorul par a înlătura primejdia iminentă, dar tocmai atunci apare un elicopter care deschide o salvă interminabilă de mitralieră. O grenadă lansată îl doboară și-l face să aterizeze ca un meteorit. Imediat după aceea, șeful lui Havoc îi latră în radio noile indicații. Obositor, nu-i așa? Și cam exagerat. Nu mai rămâne loc pentru meditațiile necesare într-un **Operation Flashpoint** sau în

**Medal of Honor: Allied Assault. Renegade** este un shooter gălăgios și dificil care ar cere popcorn, dacă ai avea mâinile libere.

La fel de bogat ca exploziile din jur este și arsenalul: un pistol cu amortizor (cu muniție nelimitată), mitraliere în variante mai mari sau mai mici, flinte cu alicie, aruncătoare de flăcări, tunuri cu acid, pistoale laser automate și explozibili - lista e lungă iar alegerea corectă este esențială. În lupta de la apropiere, cele mai mari ravagii le face un aruncător de

flăcări. Împotriva turetelor blindate se recomandă lansatorul de rachete, iar pe soldații îndepărtați e bine să-i iei la lunetă. Ceea ce pe hârtie sună cam brutal a fost transpus foarte fin în joc. Nu curge sânge, organele corpului nu zboară în toate părțile, pe scurt, au voie să pună mâna pe joc și cei din generația mai tânără. Există însă zonele de țintă: un foc în cap produce moarte instantanee. Cele în piept și picioare au pe departe mult mai puțin efect. Deci, tirul precis este răsplătit cum se cu-

vine, însă, ocazional, oponentii încearcă să preîntâmpine tocmai acest lucru, fugind în zigzag sau adăpostindu-se. Pe cât de inteligenți par adversarii în cele mai multe cazuri, pe atât de tâmpit reacționează uneori. În versiunea testată de noi, unii soldați nu reacționau nici măcar atunci când, în imediata lor apropiere, începeam să tragem cu mitraliera. Alte personaje vin glonț spre tine, fără a-și bate prea mult capul, de parcă ar fi la o serată dansantă. Dar Westwood știe deja de toate acestea. În

### AER POLUAT

Cei trei soldați Nod aterizează cu parașuta în zona frontului.







## TESTCENTER

### Conținut & Caracteristici

- 23 arme
- 3 adversari finali
- 3 grade de dificultate
- 4 moduri multiplayer
- 9 hărți multiplayer
- Tutorial pentru exersare
- 8 vehicule utilizabile
- Bazat pe saga Command & Conquer

### Cifre și detalii

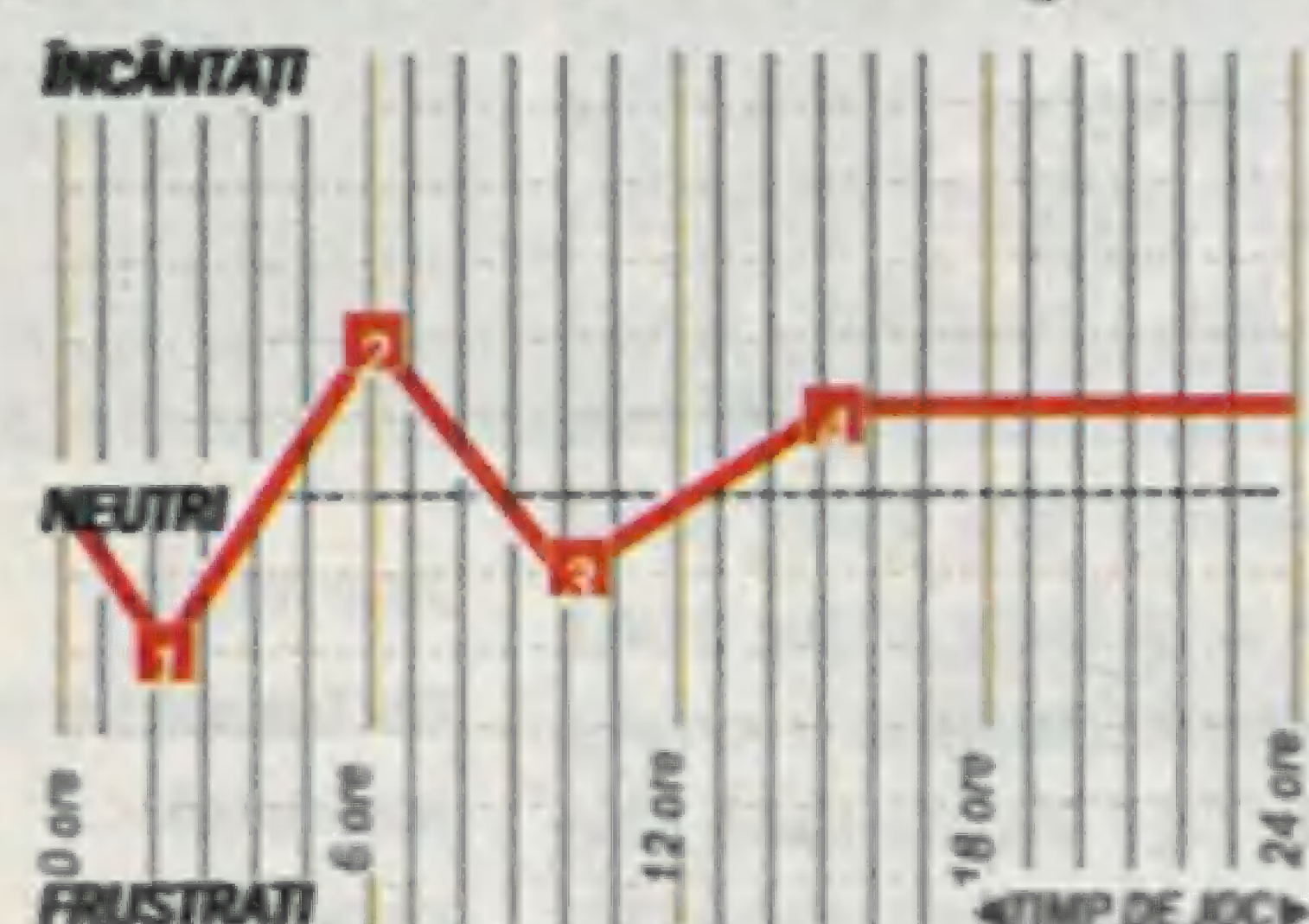
Gen:	Action
Jocuri asemănătoare:	Medal of Honor: All. Assault, Ret. to Castle Wolfenstein
Producător:	Westwood
De același producător:	Red Alert 2, Emperor: Battle for Dune
Publisher:	Electronic Arts
Site oficial:	westwood.ea.com/games/ccuniverse/renegade
Site-ul publisherului:	www.electronicarts.com
Site-ul producătorului:	www.westwood.com
Recomandarea de vârstă:	peste 16 ani
Termen:	a apărut
Preț:	39,5 USD
Conținutul pachetului:	2 CDs, manual
Durată medie de joc:	25 ore

### În comparație

	Retur la Castle Wolfenstein	Red Faction	Command & Conquer: Renegade	Pro & Contra
<b>GRAFICĂ</b>	88	70	63	
Bogăția detaliului în lumea jocului	85	64	60	● scene variate
Bogăția detaliului la obiecte	89	68	61	● multe explozii
Multitudinea în joc	86	69	80	● Efectele speciale nu sunt spectaculoase
Animatiile obiectelor	92	80	81	● Gradul maxim de detaliu cere prea mult hardware
Efecte	86	71	66	
<b>SUNET</b>	87	70	77	
Muzică	77	65	65	● comentarii geniale
Efecte de sunet	87	80	75	● Gălăgie tehnologică nepotrivită
Voci / Comentarii	89	67	91	
<b>CONTROL</b>	88	80	80	
Confortabilitate / Navigare	85	78	80	● control tipic de shooter, modificabil
Precizia controlului	90	77	72	● Controlul vehiculelor puțin imprecis
Vedere largă / perspectivă	90	80	82	● Pe unele calculatoare dispare crosshair-ul
<b>ATMOSFERĂ</b>	88	71	74	
Captivant / Surprize	82	82	81	● personaje autoironice
Apropierea de realitate / Credibilitatea	71	75	83	● secvențe video pline de umor
Story / Dialog / Comentarii	78	66	92	● Grafica jocului înăută atmosfera
Încenarea	87	70	90	
<b>DESIGN</b>	75	71	70	
Complexitate / Profunzimea jocului	63	64	81	● adâncime tactică
Ușor pentru începători	76	78	72	● multe și variate scopuri ale misiunii
Balansul între gradele de dificultate	81	73	69	● derularea misiunii neliniară
A.I.	87	75	50	● Comportamentul adversarilor imatur
Inovații	73	81	79	
<b>MODUL MULTIPLAYER</b>	90	70	73	
Atractivitatea modului	82	75	83	● modul Command & Conquer Modul
Interactivitatea cu coechipierii / adversarii	88	83	85	● server Westwood propriu
Possibilitățile meniului	92	83	83	● Deathmatch-ul altor shootere este mai distractiv

LEGENDA  
 ■ Mai slab decât jocurile luate în comparație  
 ■ Mai bun decât jocurile luate în comparație

### Curba (de)motivațională



- 1 Dezamăgire grafică: engine-ul de la Westwood nu poate ține pasul cu concurența.
- 2 Secvențele intermediare sunt geniale, iar misiunile variate. Crește tensiunea.
- 3 Păcat că nivelurile interioare, care apar tot mai des acum, sunt atât de plictisitoare.
- 4 Primul adversar final a fost grozav. Fără ocolișuri, acțiunea continuă. Oare cum se termină story-ul?

### Performance-Check

C&C: Renegade strigă după RAM și iarăși RAM. Nici măcar cu 256 MB memorie, jocul nu se joacă fără să aștepte. Acest lucru este posibil doar de la 512 MB în sus. Cel ce nu posedă un GeForce3 ar trebui să diminueze calitatea grafică la 70%. La acest nivel, calitatea este încă acceptabilă, iar jocul rulează cursiv.



MAXIMAL DETAILS

MINIMAL DETAILS

	640 x 480						800 x 600						1.024 x 768					
TNT2 Ultra																		
GeForce256																		
GeForce2 MX																		
Kyro II																		
Radeon 32 DDR																		
Voodoo 5																		
GeForce2 GTS																		
GeForce2 Pro																		
GeForce2 Ultra																		
GeForce3																		
	PIII 500/128	Duron 600/128	Duron 800/128	PIII 1.000/256	P4 1.400/256	Athlon 1.200/256	PIII 500/128	Duron 600/128	Duron 800/128	PIII 1.000/256	P4 1.400/256	Athlon 1.200/256	PIII 500/128	Duron 600/128	Duron 800/128	PIII 1.000/256	P4 1.400/256	Athlon 1.200/256
TNT2 Ultra																		
GeForce256																		
GeForce2 MX																		
Kyro II																		
Radeon 32 DDR																		
Voodoo 5																		
GeForce2 GTS																		
GeForce2 Pro																		
GeForce2 Ultra																		
GeForce3																		

MINIMAL DETAILS

MAXIMAL DETAILS

LEGENDA ■ Tehnic imposibil ■ Nerecomandat ■ Acceptabil ■ Optim



**PERICOL DE INTOXICARE** Pe lângă aruncătorul de flăcări mai există așa-numitul chem-sprayer, o armă care trage cu tiberium otrăvit.



versiunea finală, oamenii se vor comporta cu atât mai inteligent, fapt pe care dorim să-l testăm pentru următoarea apariție. Mutanții, care apar mai târziu în decursul jocului, se comportă prostesc - însă îi iertăm cu bucurie: mingile gelatinoase uriașe care alunecă deasupra podelei și zombi care scuipă o gelatină verde sunt doar două exemple de astfel de monștri.

Pentru aceștia le putem mulțumi răutăcioșilor frați ai Nod-ului, ai căror cercetători nebuni cresc o armată de mutanți formată cu ajutorul tiberiului și a mutațiilor genetice. Trei cercetători ai GDI se află în mâinile dușmanului. Trebuie să faci acum pe salvatorul și să-i eliberezi pe prizonierii în rândul cărora se află și binecunoscutul Dr. Moebius. Sună simplu, dar nu e chiar așa. Până să ajungi să-i salvezi, trebuie să plantezi explozibili la clădirile inamice, să hăcuiești computere, să infiltrezi baza adversă, să-i sprijini pe cei din rezistență, să evadezi dintr-o închisoare, să ocupi un submarin și încă multe altele. Marele parte a acțiunii se desfășoară în aer liber: pe plajă, în munții înzăpeziți, în deșert

și chiar pe străzile unui oraș vechi. **Renegade** creează rareori sentimentul de „unul împotriva tuturor”: deseori, pe câmpurile de bătălie se îngheșuie atât inamici, cât și coechipieri. Trupele GDI acționează de partea ta, iar într-un oraș ocupat poți să te bazezi pe ajutorul partizanilor locali. În alte misiuni trebuie să escortezi anumite persoane. Camarazii controlați de calculator nu se comportă însă prea inteligent și aleargă la fiecare ocazie de bătaie direct în focul inamic. Însă îți creează impresia de a participa la un adevărat război. În definitiv, acesta este lucrul care în **Renegade** reușește perfect: avioanele zboară încontinuu deasupra capului și aruncă bombe. Cu regularitate, elicopterele inamice aduc noi soldați în zona combatantă, care debarcă pe funii direct în fața ta. Într-o misiune lupti pe plajă, în timp ce în depărtare, pe mare, o navă de război trage cu rachete în direcția coastei. Tot timpul se întâmplă ceva și ai voie să influențezi ceea ce se întâmplă: dacă reușești să dezactivezi turnurile defensive ale unei baze inamice, vei primi ajutor din partea trupelor

## Mai multă distracție multiplayer

Deathmatch, Capture Dr. Moebius, Command & Conquer, King of the Hill - sunt modurile multiplayer. Noi vă dezvăluim ce înseamnă fiecare.

Toată lumea știe ce înseamnă Deathmatch. În King of the Hill câștigă cel care menține o poziție mai mult timp. Capture Dr. Moebius este o variantă derivată din binecunoscutul Capture the Flag. Trebuie să-l escortezi pe Dr. Moebius în baza proprie, fără ca acesta să-și dea obștescul sfârșit pe drum. Cel mai interesant dintre moduri este însă varianta Command & Conquer. Aici, două echipe încearcă să distrugă fiecare baza adversă, în același mod ca în jocul RTS. O centrală energetică asigură energia necesară clădirilor. Colectorul aduce tiberium-ul la rafinărie, iar tu primești bani. Cu aceștia poți să-ți echipezi personajul, să cumperi vehicule (buggys, tancuri etc.) sau să achiziționezi, de exemplu, un lunist sau un aruncător de grenade. După ce toate clădirile inamice sunt distruse, jocul se termină. Ca alternativă, ai ghidarea unui atac nuclear asupra cartierului general al adversarului. Dar, pentru acesta, trebuie să infiltrezi baza inamică, o întreprindere foarte grea atunci când în cale îți stau turetele inamice.

### FABRICA DE BANI

Colectorul aduce tiberium-ul la rafinărie. Cu banii obținuți îți echipezi personajul cât mai bine posibil.





## Copilul problemă: grafica

Calitatea grafică variază atât de mult în Renegade, încât ne-am întrebat pe bună dreptate: au fost două echipe diferite de designeri ai jocului?



Am intrat în toaletele bazei Nod-ului. Chiar dacă acest loc nu este nici în mod normal prea pretențios, totuși, grafica nereușită ne-a atras atenția. Locul este pătrășos și arată de parcă programatorii ar fi uitat să atașeze texturile.



Că se poate și altfel, ne dovedește misiunea de pe plajă: acum nu mai alergi prin încăperi colțuroase și monotone, ci traversezi drumuri pierdute în depărtare și cercetezi peșteri ale căror intrări sunt acoperite de cascade. Cam așa ceva am fi dorit să vedem cât mai mult, dragi programatori!

GDI aeropurtate, pentru că acum au câmp liber de aterizare. Dacă bombardezi piste de aterizare rivale, scade rata de atac cu avioane a inamicului. Într-o misiune trebuie să treci de un obelisc. Pentru aceasta, pătrunzi în clădirea

de alimentare cu energie, cobori cu liftul la subsol, cureți aici toți soldații și pui explozibili la computerul principal. Fără energie, turnurile defensive nu mai sunt acum de nici un folos. Dacă îți croiești drum printr-o clădire adversă

și o arunci în aer fără să ți se ceară asta, superiorul tău se va mira și te va întreba „Știu, știu, asta-i sarcina ta, dar trebuie să arunci chiar totul în aer?” Însă părerea lui Nick „Havoc” Parker o cunoașteți deja din partea introductivă.

### CU SPATELE ACOPERIT

În unele misiuni îți ajută camarazii luptând de partea lor.



### OPINIE CIPRIAN COROIANU



Cu noul episod al seriei, Westwood aduce schimbări substanțiale lui Command&Conquer.

Dacă ne temeam că seria va avea de suferit prin această nouă orientare forțată, ne-am dat seama că nu s-a întâmplat nimic rău. Navigăm la 1st person într-un univers care ne apare familiar: adversarii, vehiculele, clădirile, colectoarele de tiberium. Ca și cum, dintr-o dată Westwood ne-ar fi teleportat în inima lui C&C. Și repet, dacă lăsăm la o parte abordarea jocului radical diferită, Renegade nu se îndepărtează de seria din care este inspirat. De data asta nu mai dăm noi ordinele, ci trebuie să le executăm. Per total, regăsim obiectivele primului C&C: salvarea ostajilor, distrugerea bazelor NOD, securizarea zonelor... Dar, de data aceasta, totul la o altă dimensiune: în loc să dăm noi ordinele, trebuie să le executăm. Motorul 3D permite areale exterioare reușite, cu condiții climatice variabile, care vor aduce câteva amintiri veteranilor seriei. Nivelurile sunt destul de vaste, dar se parcurg cam prea repede. Fețele personajelor au expresii multiple și dau viață jocului. Filmele care însoțesc fiecare misiune redau cadre dinamice, încât ai senzația că urmărești un film de acțiune. Pe scurt, Renegade este un joc reușit, care poate rivaliza cu ultimele FPS-uri apărute recent.

### OPINIE CORNELIU DAN

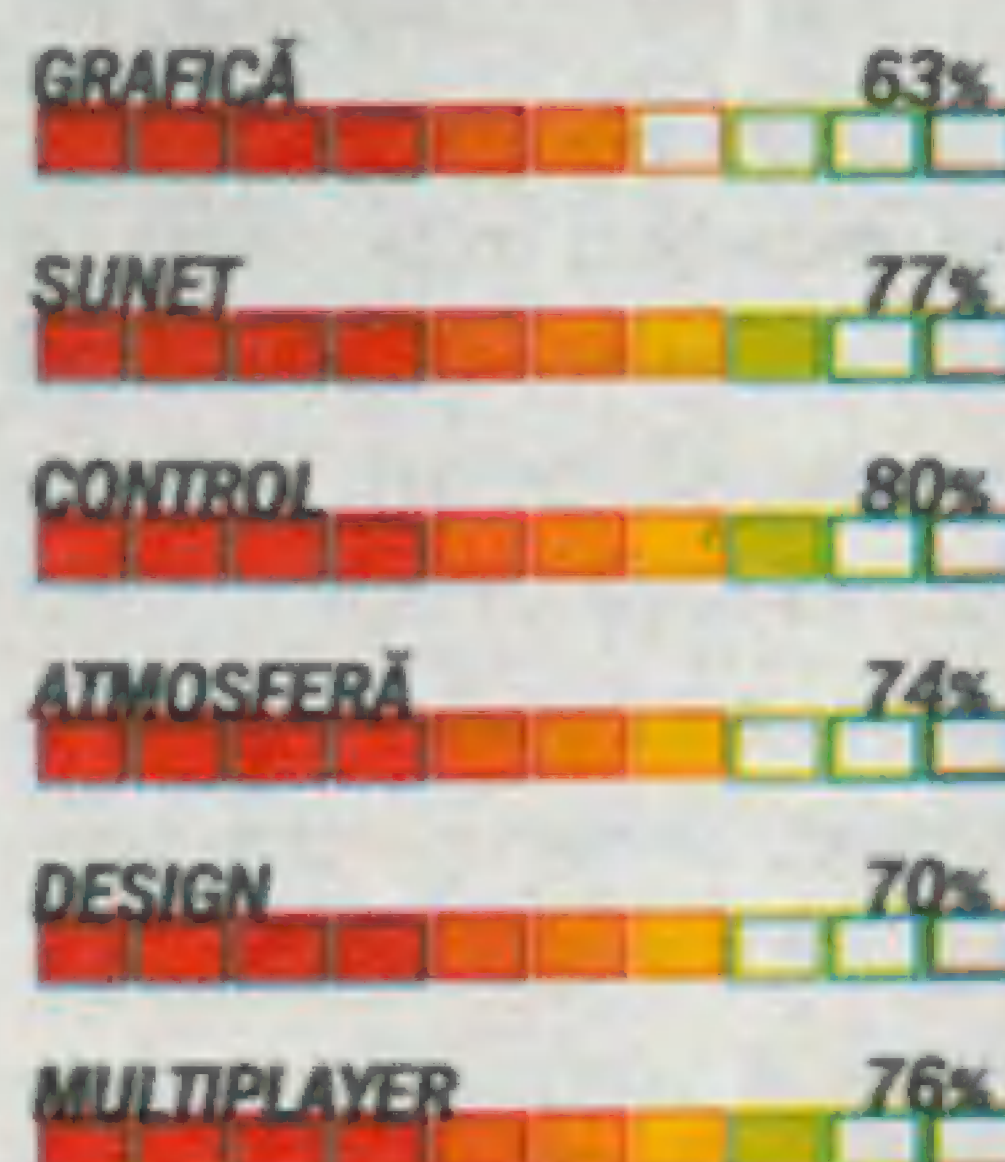


Una dintre cele mai reușite transformări de RTS în Ego-shooter de până acum.

După ce am terminat Medal of Honor: Allied Assault, mă apropiu cu reticență de mult-asteptatul action-shooter, transpunere 3D a seriei RTS - Command&Conquer. Dar, surpriză: nici nu mă pun bine în fața monitorului că o secvență video destul de scurtă mă aruncă direct în focul luptei. N-am ce face, așa că încep să trag după tot felul de chestii militare ascunse prin peșteri înconjurate de niște pătrate roșii. Mă urc într-un tanc, dar nu fac nici două roții de șenile că se găsește unul să lanseze niște rachete drept în tanc și-l face praf. O iau mai departe la fugă din nou pe jos. Și mă trezesc prins în și de story, legat de mâini și de picioare. Nu e nevoie aproape de nici un fel de strategie căci tot jocul e un fan-shooter care emană o puternică aură de C&C, de pură acțiune întreruptă din cadență de secvențe video și de nenumărate misiuni principale și secundare. Două zile și două nopți mă încrâncenez să stăpnesc de pe fața pământului toți „nozii” și în a treia zi mă mir că s-a terminat. Brusc. Tocmai admiram secvența video cu fuga lui Havoc din calea exploziei nucleare. Și s-a terminat. O fi vreun bug? Sau așa trebuie să fie? Oricum, aștept cu multă, multă nerăbdare un add-on.

### PUNCTAJ C&C: RENEGADE

PRODUCĂTOR	DISTRIBUTOR
Westwood	Best Computers
PREȚ	TERMEN
cca. 35,5 USD	a apărut
NECESAR	RECOMANDAT
CPU 450 MHz	CPU 1.000 MHz
128 MB RAM	512 MB RAM
HDD: 1.000 MB	HDD: 1.000 MB
SUPORT	Forțe Feedback
OpenGL	
MULTIPLAYER	
Single-PC 1	Rețea 32
Internet 32	
1 jucător/pachet	



72





# Rayman M



**PASTELAT** Efectele din Rayman M ne oferă lumini viu colorate în modul Lum Fight.



**LA LIMITĂ** Înainte de Lum, Globox ne îngheață și ne fură bila luminoasă din fața nasului.



## Echipă de curse și acțiune - trupa Rayman lasă o impresie bună.

**PROSTĂNAC** În timp ce sărim de pe o platformă pe alta, adversarul controlat de PC aleargă prin mla. Victoria e ca și obținută.

**C**ine s-ar fi gândit la așa ceva: după ce Rayman a luptat el ce a luptat în cea de a doua aventură, iată că personajele faimosului Jump & Run se adună în Rayman M. Eroii noștri în frunte cu Globox, se confruntă aici în cele două discipline „Joc de curse” și „Joc de luptă”. Fiecare are la dispoziție câte trei variante, care mai schimbă din când în când atmosfera. În jocul de luptă ni se oferă un soi de deathmatch, pe când în varianta Lum Spring trebu-

ie să colectați întâi de toate cinci Lums (bile luminoase). În concurs jucați contra cronometru sau împotriva adversarilor. Aproape toate traseele interesante sunt configurate foarte bine și oferă multe scurtături pentru a-i păcăli pe adversari.

Cu toate că grafica e pastelată și oferă foarte multe efecte, Rayman M e un soi de joc de scurtă durată. Asta fiindcă toate nivelurile, traseele și modurile jocului sunt parcurse foarte rapid și toate

figurile bonus sunt activate... Nu există nici un motiv să concurezi mai mult decât o singură dată împotriva adversarilor controlați de PC, lucru care desigur ne trimite către modul multiplayer. Aici deopotrivă, nu ni se oferă decât un mod splitscreen în care pot concura doi jucători umani în același timp.

### PUNCTAJ RAYMAN M

<b>PRODUCĂTOR</b> Ubi Soft	<b>DISTRIBUTOR</b> Ubi Soft
<b>PREȚ</b> cca 23USD	<b>TERMEN</b> a apărut
<b>NECESAR</b> CPU 400 MHz 64 MB RAM HDD: 500 MB	<b>RECOMANDAT</b> CPU 800 MHz 256 MB RAM HDD: 600 MB
<b>SUPORT</b> OpenGL	Force Feedback
<b>MULTIPLAYER</b> Single-PC 2 Internet - 2 jucători / pachet	Rețea -

61

<b>GRAFICĂ</b>	78%
<b>SUNET</b>	71%
<b>CONTROL</b>	83%
<b>ATMOSFERĂ</b>	67%
<b>DESIGN</b>	41%
<b>MULTIPLAYER</b>	63%

### OPINIE ERDEI JACINT



Rayman M face o deosebită plăcere, însă nu durează mult: mixul de acțiune ne oferă prea puțină preocupare.

Nici măcar un bonus de simpatie nu-l face să mă țină mai mult lângă el: Rayman M e cu mult mai slab decât orice Jump&Run-Adventure în ceea ce privește plăcerea de a juca și motivația de durată. Și totuși, jocul nu e rău, dimpotrivă: am prea puține de comentat în ceea ce privește grafica, controlul, atmosfera și sunetul, atât doar că după câteva ore am văzut totul. Aceasta se datorează adversarilor controlați de PC, al căror comportament e ușor de prevăzut. Victoria în ambele curse devine extrem de simplă astfel. Lipsește un fel de kick, ceva special, momentul surpriză. Dezamăgitor e faptul că duelurile între concurenții umani sunt posibile doar în mod splitscreen. Iar pentru un joc care se bazează mai mult pe aspectul multiplayer, ceea ce oferă e mult prea puțin.



# Old goodies (I)

Străbunicii, bunicii, părinții și nașii  
genului shooter, într-o  
mare reuniune de familie.

**D**atorită succesului înregistrat de articolul Remember din numărul anterior și cererilor exprimate de către cititorii noștri în scrisorile sosite la redacție, am decis să reluăm și să dezvoltăm tema din numărul trecut: începuturile genului 1st shooter.

...îmi amintesc perfect și acum de ziua îndepărtată în care un prieten a sosit la mine în mare vervă, strigând victorios:

amarnic, spre norocul gamerilor din toată lumea, căci iată, puțini ani mai târziu același imbatabil id Software scoate un shooter nou, care zguduie comunitatea de gameri și împinge cerințele tehnice spre 386.

**Doom** și **Doom 2** fac legea mult timp pe hard-urile noastre. Engine-ul revoluționar, grafica futuristă (sic!), dar mai ales atmosfera creată fac din **Doom** o adevărată piatră de hotar în istoria jocurilor action. Plăcerea de a colinda prin nivelurile enorme pentru a găsi chei și pentru a doborî inamicii periculoși cu arma preferată (acum dispuneam de 9 arme care ne ocupau butoanele numerice și de invizibilitate) a ținut câțiva ani buni, feeling-ul jocului fiind superb.

Cu **Doom** a început nebunia multiplayer atât de banală azi, cei care au degustat porții de deathmatch sau cooperative în acea vreme nu pot să uite sau să nege feeling-ul extraordinar din rețea. Puțină lume știe că mult așteptatul **Doom 3** a apărut cu mulți ani în urmă, o parodie comică a celor de la Impact Software bazată pe engine-ul **Doom**, cu titlul **Mr. Smiley Head's Safari**, o aluzie la capul lui John Carmack (programatorul-șef de



VIN ROȘCOVANII În Doom, rotativa spulberă capete roșii zburătoare.

la id Software) care apare în finalul lui **Doom**.

Desigur că id Software nu poate sta cuminte și încercă să se autodepășească. Astfel apare **Heretic**, shooter cu tentă fantasy, în care poți alege să joci cu un magician. Jocul a avut un impact moderat asupra pieței, mulți gameri preferând în continuare să ruleze nemuritorul **Doom**. Dar șeful de la id Software, John Romero, decide să mai încerce o dată cu același gen de shooter fantastic, creând în colaborare cu Raven Software **Hexen: Beyond Heretic**, așchie care vă închipuiți că nu a sărit departe de trunchiul **Heretic**. În **Hexen**, măcelul pe niveluri era posibil cu ajutorul vrăjitorului sau a barbarului. Armele erau neconvenționale, vrăjitorul folosind un sceptru magic sau poțiuni explozive. Grafica lui **Hexen** nu atinge însă nici nivelul lui **Doom**.

Următorul salt calitativ în istoria shooterului, salt contestat de unii, a fost realizat cu **Duke**

**Nukem 3D** al celor de la 3D Realms, despre care nu se poate afirma că este clonă **Doom**, beneficiind de un engine propriu superior, o grafică îmbunătățită și un control mai liber. Mușchiușul Duce poate alerga, sări, se poate ghemui și se rotește în jurul propriei axe destul de realist și în general face legea cu susținerea de rigoare a shooter-ului: arme grămadă, dintre care aș aminti shrinker-ul care micșora adversarii la dimensiuni liliputane, urmând a-i strivi sub talpă. Add-on-ul **Plutonium Pack** a avut același succes enorm, hărțile pentru multiplayer fiind complexe. Deathmatch-ul din **Duke** mai este jucat și azi de cei cu calculatoare mai slăbuțe, fiind o alternativă old-fashion pentru shooterul în rețea. Clonele **Duke** nu au întârziat să apară, dintre ele ridicându-se la un nivel acceptabil doar **Redneck Rampage**, creat de Xatrix Entertainment. După cum sugerează și numele, personajele shooterului country sunt niște țărani bătărașoși pe care îi elimini cu o armă nouă, aruncătorul de discuri tăioase.

Iată că, vrând-nevrând, istoria genului shooter coincide în mare parte cu istoria lui id Software creat de Romero, cu atât mai mult cu cât următorul salt calitativ este făcut tot de o creație semnată de el și anume marele **Quake**. Dar despre asta vom vorbi alta dată, marcând astfel un nou capitol în antologia shooter-ului.

CIPRIAN TORU



FRUMUȘEL, HA?  
Arme ciudate  
pentru adversari  
ciudați în Heretic.

- Uaiii, știi mă că a apărut un joc tridi pe 286?! În un joc cu pac-pac, trebuie să împuști nemți și să faci tot felul. Îi foarte complex, ai arme reale și te plimbi prin castele cu naziști. Hă, ce zici?

Atunci am zis că e imposibil, asta până am pus mâna pe jocul respectiv: **Wolfenstein 3D**, străbunicul shooter-elor de astăzi, produs de proaspăta id Software. Bineînțeles că 3D era doar un fel de a spune, adică puteai să te miști în toate direcțiile și cam atât. Dar ce mai conta atunci? Satisfacția de a putea împușca naziști cu armele din dotare (pistol, pușcă și mitralieră) și de a explora nivelurile complexe la vremea lor nu putea fi umbrită de nimic. Mulți susțineau că industria jocurilor a atins apogeul, nefiind posibilă o replică spectaculoasă. Toți s-au înșelat



MR. SMILEY Parodia Doom 2 era drăguță.



## RECOMANDĂRI ACTUALE



### Versailles 2

**C**ui nu i-ar place să trăiască în pielea Regelui Soare, măcar pentru o zi! Din păcate această experiență unică este imposibil de încercat. Totuși, cei de la Modern Games au făcut o încercare prin noul lor joc **Versailles 2**. Aventura clasică ne călăuzește prin palate și peisaje externe care-ți taie respirația. Pe parcursul jocului vom avea ocazia de a gusta un pic din viața depravată a curții de la Versailles. Recomandăm administrarea acestui mod de viață cu atenție, deoarece poate provoca afecțiuni cardiace.

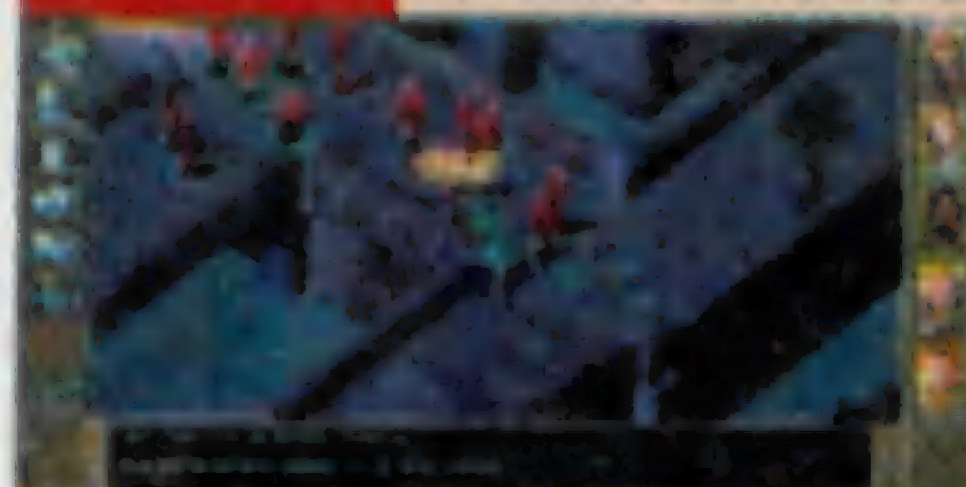
Ediția: 03/02  
Distribuția: Best Computers  
Preț: 26,1 USD

51

PUNCTAJ

Sfaturi pentru cumpărare și o scurtă privire asupra pieței. Cele mai bune jocuri de aventură ale ultimelor șase numere:

#### 91 Baldur's Gate 2 (Classics)



Se oferă 100.000 gold recompensă pentru cel care în sfârșit reușește să închidă poarta lui Bal Duru'.

Ediția: 02/02 | Best Computers | Preț: 27,5 USD

#### 91 Baldur's Gate 2: Thron of Bhaal



Iarăși tronuri, iarăși zeități și eroi... Celor care s-au săturat de cavouriile virtuale le recomandăm să se retragă în Carpați.

Ediția: 09/01 | Best Computers | Preț: 18,5 USD

#### NOU 90 Diablo 2 Battle Chest (Classics)



Cutița razboaielor e un lucru foarte primejdios. Odată deschisă e ca și cutia Pandorei.

Ediția: 03/02 | Best Computers | Preț: 48,6 USD

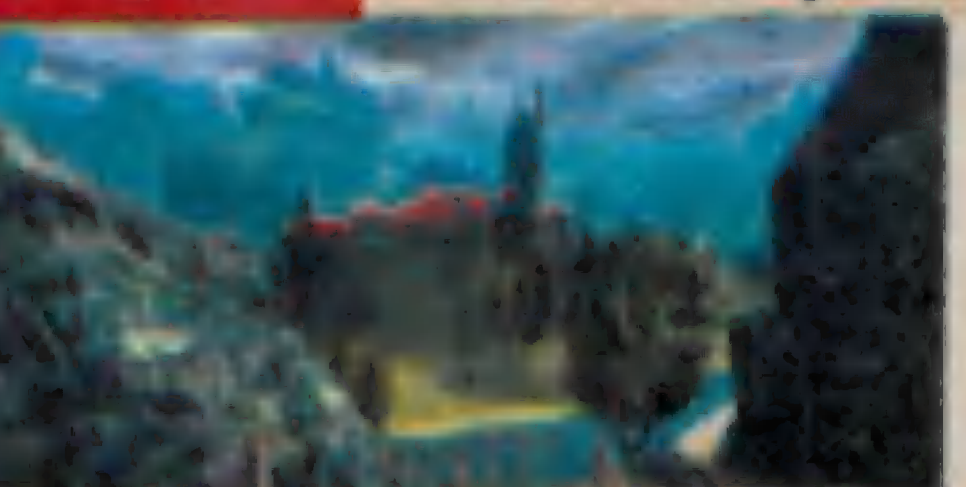
#### 86 Vampire (Classics)



Amatorii de sânge rece să se ferească! Servim doar licori roșii fierbinți, în recipiente mișcătoare.

Ediția: 11/01 | Best Computers | Preț: 41 USD

#### NOU 85 Gothic (Classics)



Cui îi plac peisajele gotice să încerce neapărat acest joc. Dar aveți grijă, pușcăria virtuală vă paște.

Ediția: 03/02 | Best Computers | Preț: 37,8 USD

85 Wizardry 8  
Sir-Tech 02/02 | cca. 53 USD

84 Dark Age of Camelot  
Best Computers 01/02 | 28,3 USD

84 Planescape Torment (Classics)  
Best Computers 09/01 | 19,9 USD

82 Icewind Dale: Heart of Winter  
Best Computers 02/02 | 18,9 USD

79 Anachronox  
Best Computers 08/01 | cca. 42 USD

78 Arcanum  
Best Computers 09/01 | 36,5 USD

74 Wizards & Warriors (Classics)  
Best Computers 11/01 | 41 USD

73 Throne of Darkness  
Best Computers 11/01 | 39,9 USD

70 Pool of Radiance 2  
Ubi Soft 12/01 | cca. 20 USD

67 Dragon Riders  
Ubi Soft 08/01 | cca. 20 USD

66 Jack Orlando (Classics)  
Jowood 12/01 | cca. 13 USD

64 Road to India  
Virgin Interactive 10/01 | cca. 35 USD

61 Alfred Hitchcock - The Final Cut  
Wanadoo 02/02 | cca. 35 USD

61 Gorasul  
Jowood 10/01 | cca. 35 USD

60 Myst 3  
Ubi Soft 10/01 | cca. 25 USD

NOU 51 Versailles 2  
Best Computers 03/02 | 26,1 USD

46 Atlantis 2 (Classics)  
Modern Games 10/01 | cca. 15 USD

42 Atlantis 3  
Modern Games 12/01 | cca. 35 USD

NOU 40 Schizm (Classics)  
Infogrames 03/02 | cca. 14 USD

38 The secret of Alamut  
Wanadoo 10/01 | cca. 35 USD

## CHARTS

Cele mai îndrăgite RPG-uri și jocuri de aventură ale cititorilor PC Games:

- 1 ▲ Baldur's Gate 2: Throne of Bhaal  
RPG | Virgin Interactive
- 2 ▼ Diablo 2: Lord of Destruction  
Action-RPG | Vivendi Universal
- 3 ▲ Gothic  
RPG | Shobox
- 4 ▲ Anachronox  
RPG | Eidos Interactive
- 5 ▲ Heart of Winter  
RPG | Black Isle
- 6 ▼ Wizardry 8  
RPG | Sir-Tech
- 7 ▼ Diablo 2  
Action-RPG | Vivendi Universal
- 8 ▲ Escape from Monkey Island  
Adventure | Electronic Arts
- 9 Pool of Radiance 2  
RPG | Ubi Soft
- 10 ▼ Vampire  
RPG | Activision



# Versailles 2

**PERIOADA ȘCOLARĂ**  
Informații din seria  
„ceea ce n-ai dorit să  
știți niciodată”.



**GATA MASA?** Pentru  
a putea vizita un amic  
aflat în arest,  
îmbrăcați-vă în  
straie de ospătar.



Unii părinți îi obligă pe copii să stea întreaga după-amiază și să efectueze teme de casă. **Versailles 2 e la fel de casnic.**

**DIPLOMAT, AMICE,**  
**DIPLOMAT!** Pentru a fi  
preluat în cercul de diplo-  
mați este necesar să  
acceptați rangul de vultur.

**↑**ncepe întocmai unor  
jocuri de aventură  
de producție Cryo.  
Sunteți Charles-Louis de  
Faverolles, un tânăr care pe la  
1700 tinde spre un post de  
diplomat pe lângă Ludovic  
al-XIV-lea. Conform celor scri-  
se pe cutia de prezentare,  
eroul „e plin de mândrie”.  
Pe baza impresiilor lăsate  
de joc însă, l-aș descrie mai  
degrabă ca având un orizont  
destul de sumbru deoarece,  
prin ochii săi, lumea arată ca o  
acuarelă nereușită. Talentele

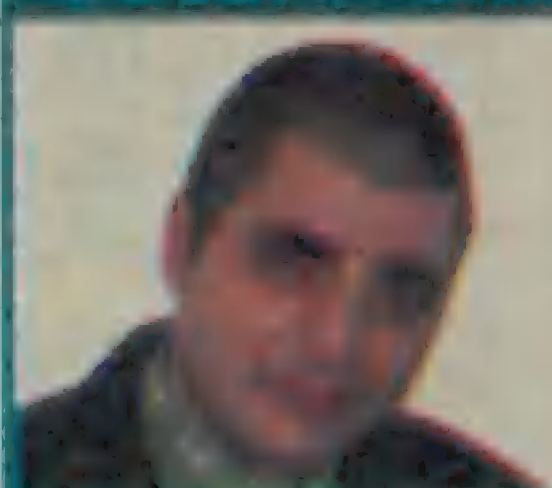
lui Charles-Louis sunt multi-  
ple: se poate roti la 360 de gra-  
de, poate privi în sus și în jos  
și poate oferi oamenilor posi-  
bilitatea de a sta la taclale.  
Să nu uit că poate apuca obiec-  
te și le mai poate și folosi.  
Printr-o combinație simplă a  
tuturor acestor posibilități  
reușește mai întâi să se insta-  
leze la un hotel ieftin. Apoi se  
strecoară la un funcționar sus  
pus și pune mâna pe primul  
său job pe la curțile supe-  
rioare. Pe diferite căi, povestea  
ne poartă apoi până la spa-

nioli, în vremurile lui Carlos II.  
Însă doar puțini dintre jucă-  
tori vor remarca acest lucru.  
Pentru a ajunge până aici  
trebuie să absolviți examene  
de cunoștințe generale. În  
cazul în care castelul Versailles  
nu este chiar domeniul vostru  
- lucru greu de înțeles - nu vă  
rămâne decât să rezolvați setul  
de întrebări cu ajutorul lexico-  
nului anexat, care poate fi  
activat din meniul inventa-  
rului.

## PUNCTAJ VERSAILLES 2

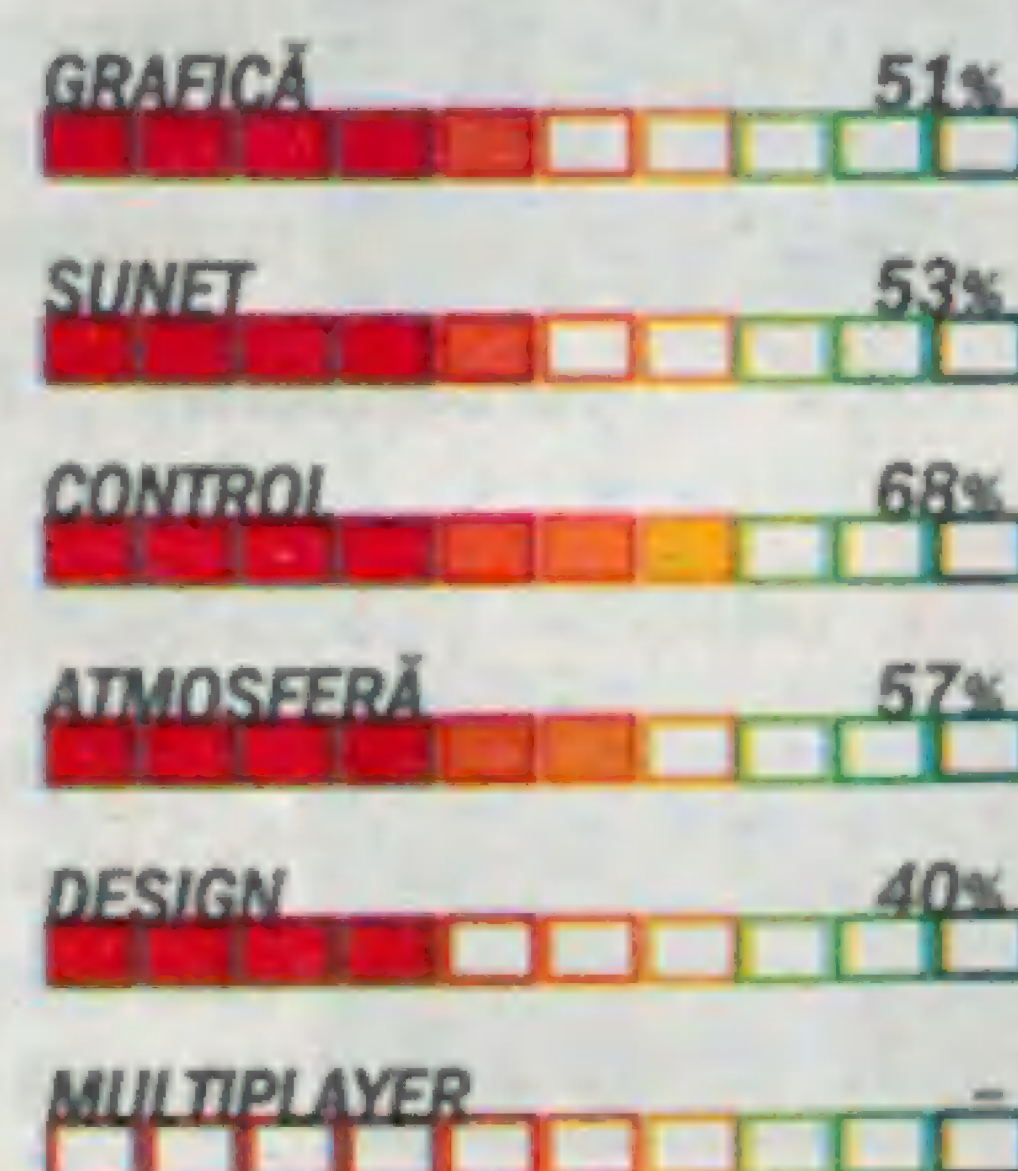
<b>PRODUCĂTOR</b> Cryo	<b>DISTRIBUTOR</b> Modern Games
<b>PREȚ</b> cca 16USD	<b>TERMEN</b> a apărut
<b>NECESAR</b> CPU 350 MHz 32 MB RAM HDD: 870 MB	<b>RECOMANDAT</b> CPU 450 MHz 32 MB RAM HDD: 870 MB
<b>SUPORT</b> OpenGL	Force Feedback
<b>MULTIPLAYER</b> Single-PC 1 Internet - 1 jucător / pachet	Rețea -

## OPINIE BOGDAN GAVRA



**Morala povestioarei:**  
bărbații care se fardează  
nu sunt demni de încredere.

Tipul cu perucă și plin de pudră de sus până jos mă poartă prin grădinile des-  
fătărilor și îmi pune întrebări care mă determină să-i pun intelectul la îndoială.  
Acum vrea să știe câți tipi răi sunt aici. Deoarece nu găsesc în opțiuni răspun-  
sul „mi-e totul atât de indiferent”, aleg: Ene-mene-miste. Faptul că nu ghicesc  
e o chestie de onoare. Acum îmi vără o imagine sub nas și vrea să știe dacă-i  
aparține lui Apollo. „Da’ habar n-am!”, îmi vine mie așa și apăs pe „Nu”.  
Și atunci el o ține în continuare cu a lui: „Nu-l recunoașteți pe Apollo, cel slujit  
de nimfe?”. Aoleu, am dat-o în bară, mă gândesc. Și tot dialogul se încheie de  
abia când jocul mă trimite înapoi la meniu, fiindcă am prea puține cunoștințe  
despre Versailles. Acum ar trebui să mă apuc să studiez lexiconul integrat și  
apoi să încerc din nou, fiindcă storyul și quest-urile simple par okay. Însă, la  
urma urmei, tot nu sunt atât de okay!



51



**GROAZNIC** Monștrii îi sperie pe copiii prostuți cu mișcările lor de coșmar.



**TREBUIE SĂRIT**

Partea de acțiune a jocului se rezumă la sărituri simple.



**MULTE DE ÎNVĂȚAT**

Din când în când, Mr. Watermoos mai dă niște sfaturi demne de luat în seamă.

# Monsters Inc.

**Copiii sunt periculoși.** Mai ales pentru monștri.

Bine că există o tabără de antrenament pe Insula Groazei.

**M**ike și Sulley, doi monștri simpatici, participă la un curs de perfecționare pentru a reuși în muncile lor nocturne. La fel cum este explicat și în filmul de cinema, sarcina unui monstru este să culeagă urlete - și tocmai acest lucru se întâmplă în **Monsters Inc.**

Pe parcursul a 16 niveluri trebuie să speriați niște Nervis, închipuiri de diferite feluri ale

copiilor. În vreme ce, pe cei mai simpli dintre aceștia îi faceți să urle cu un simplu „Buh”, pentru cei mai căliți trebuie să născociți câteva grimase în plus. Aveți nevoie, în afara testelor, de așa numitul „vâsc al monștrilor”, care poate fi colectat pe traseu. De aici începe **Monsters Inc.** să devină un joc de acțiune și aventură: acest vâsc e ascuns deseori în locurile cele mai greu accesibile și e nevoie de mișcări acro-

batice pentru a putea ajunge la el. Totuși, acest vâsc este necesar fiindcă e nevoie de un anumit nivel vâscos pentru a-i putea speria pe Nervis în așa fel încât să încheiați cursul de perfecționare cu medalia de aur.

După fiecare cinci Nervis speriați, jucătorul este premiat cu câteva secvențe din film, cine cunoaște acest trailer, nu va găsi nimic nou aici.

## PUNCTAJ MONSTERS INC.

**PRODUCĂTOR** A2M **DISTRIBUTOR** Best Computers

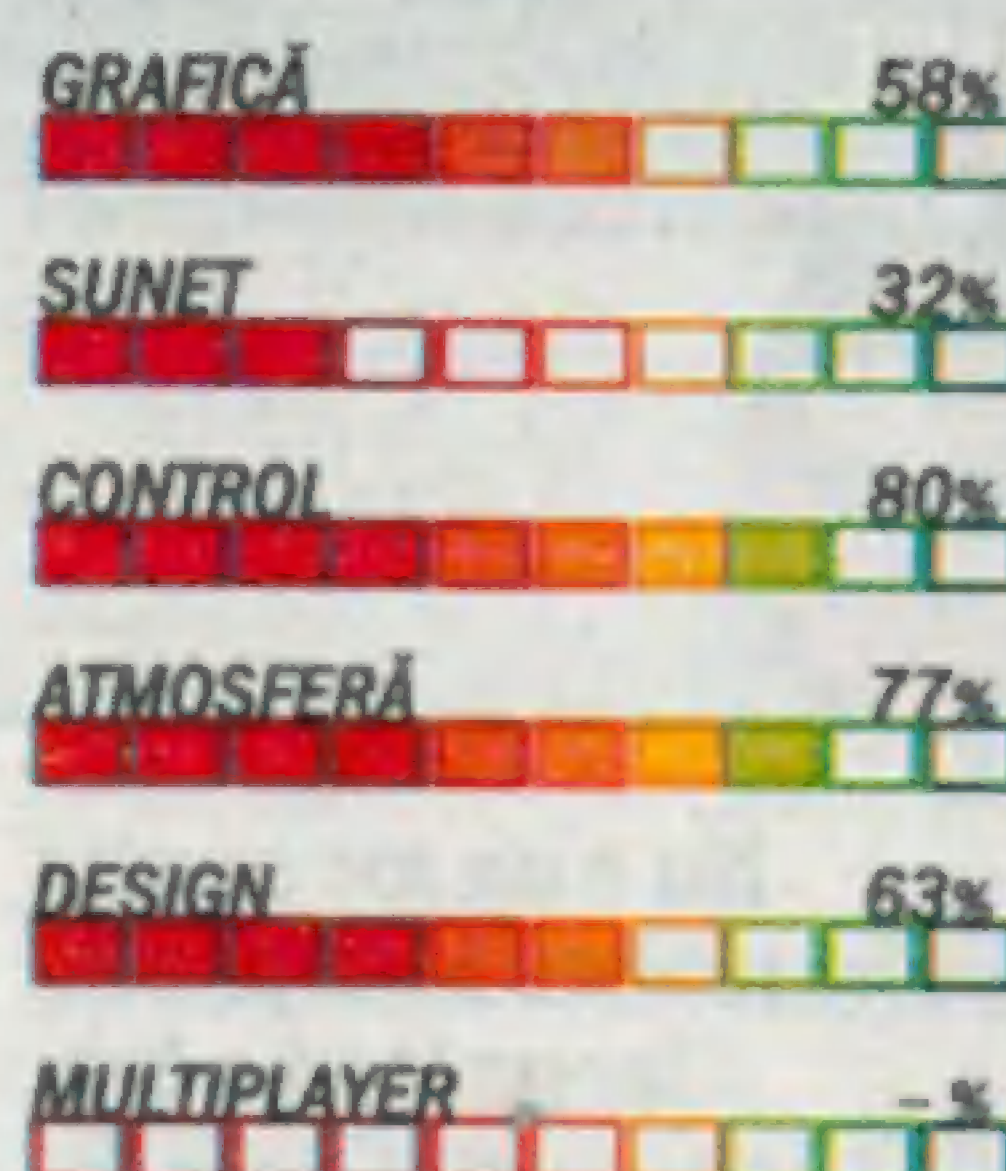
**PREȚ** oca. 19,9 USD **TERMEN** a apărut

**NECESAR** CPU 266 MHz  
32 MB RAM  
HDD: 30 MB **RECOMANDAT** CPU 600 MHz  
64 MB RAM  
HDD: 230 MB

**SUPORT** OpenGL **Force Feedback**

**MULTIPLAYER** Single-PC 1 Rețea -  
Internet -  
1 jucător/pachet

**52**



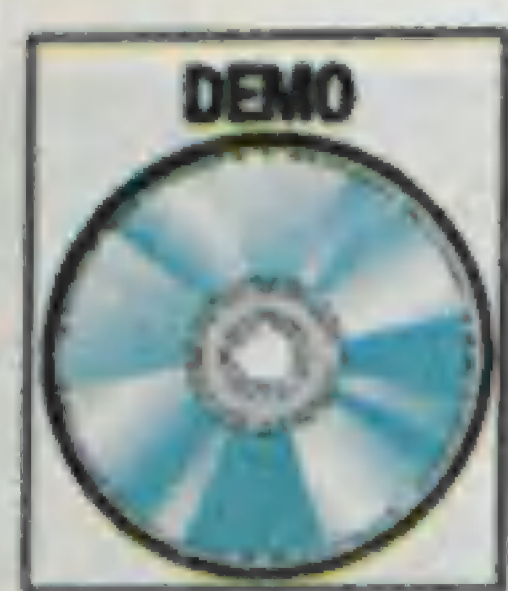
## OPINIE ERDEI JACINT



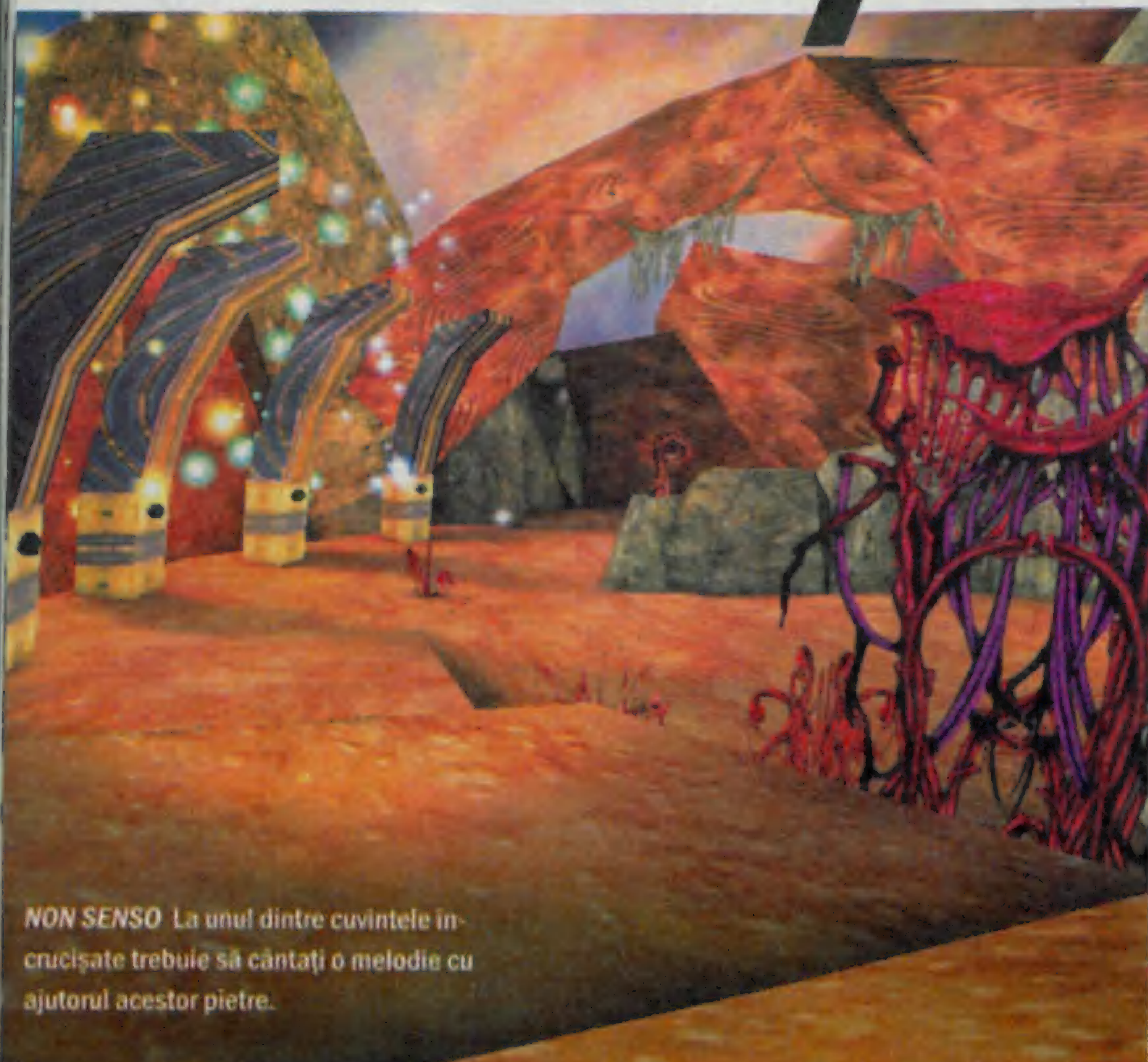
Până la urma urmei, misiunea constă în a speria 128 de Nervis. Și, de fiecare dată în același mod.

În vreme ce filmul pentru cinema îi sperie chiar și pe adulți, Insula Groazei se adresează în special celor mici, de la 6 până la 10 ani. Chiar și aceștia se vor plictisi destul de repede când vor observa că e vorba de același lucru pe bandă rulantă, căci misiunea constă în a speria de fiecare dată, în același mod 128 de Nervis. Cele trei jocuri de curse, presărate în desfășurarea jocului, nu te rețin mai mult de câteva minute. Totul se pare într-un peisaj sărac și, nu e ca în **Tomb Raider** sau în **Harry Potter**, unde acesta te ținea treaz. Pentru motivație apar secvențele intermediare care sunt luate din film, însă și acestea sunt mult prea scurte.





# Auryn Quest



**NON SENSO** La unul dintre cuvintele încrucișate trebuie să cântați o melodie cu ajutorul acestor pietre.



**Povestea fără sfârșit** a lui Michael lasă mult loc fanteziei, chiar și pentru un Jump & Run.

**SĂ TRĂIȚI!** Această bestie mică se pare să fie singurul vostru consilier. Noroc că nu dă și sfaturi maritale.

**B**azându-se pe renumita carte, **Auryn Quest** scoate în evidență un fler propriu, ceva în genul Fidel Castro la Moscova. Chiar dacă realizarea lasă de dorit, lumea digitală e construită totuși cu multă fantezie și împrăstie parcă o atmosferă de basm cu ajutorul efectelor luminoase. Prin ochii protagoniștilor, descoperiți sistemele încrucișate de tuneluri, râuri și lavine subterane, munți și văi precum și nume-

roase hale. Vă puneți viața în pericol sărind peste roți dințate aflate în mișcare, circulați de asemenea de pe o platformă pe cealaltă, treceți prin inele care se rotesc, sau vă țineți echilibrul pe căi de acces înguste.

Mai tot timpul vă aflați în căutarea unor bile luminoase. Dintre acestea trebuie să găsiți o cantitate infimă, măcar cât ar încăpea în palmă, pentru a vi se deschide calea spre nivelul următor. Doar dacă veți că-

uta cu sârguință veți avea șansa de a deschide calea către ultimele cinci lumi. Încercați să protejați importanta cheie rezolvând minusculele cuvinte încrucișate sau reluând melodiile redade de pietre. Nu veți face entorsă la creier, pentru că, din când în când, anumiți locuitori mai bătrâni ai acestei fantezii mai aruncă câte un sfat demn de luat în seamă.

## PUNCTAJ AURYN QUEST

**PRODUCĂTOR** Attaction  
**DISTRIBUTOR** Shoebox

**PREȚ** cca. 18 USD  
**TERMEN** a apărut

**NECESAR** Pentium II 233  
32 MB RAM  
HDD: 650 MB  
**RECOMANDAT** Pentium III 600  
128 MB RAM  
HDD: 650 MB

**SUPORT** OpenGL  
Force Feedback

**MULTIPLAYER** Single-PC 1  
Internet -  
1 jucător/pachet

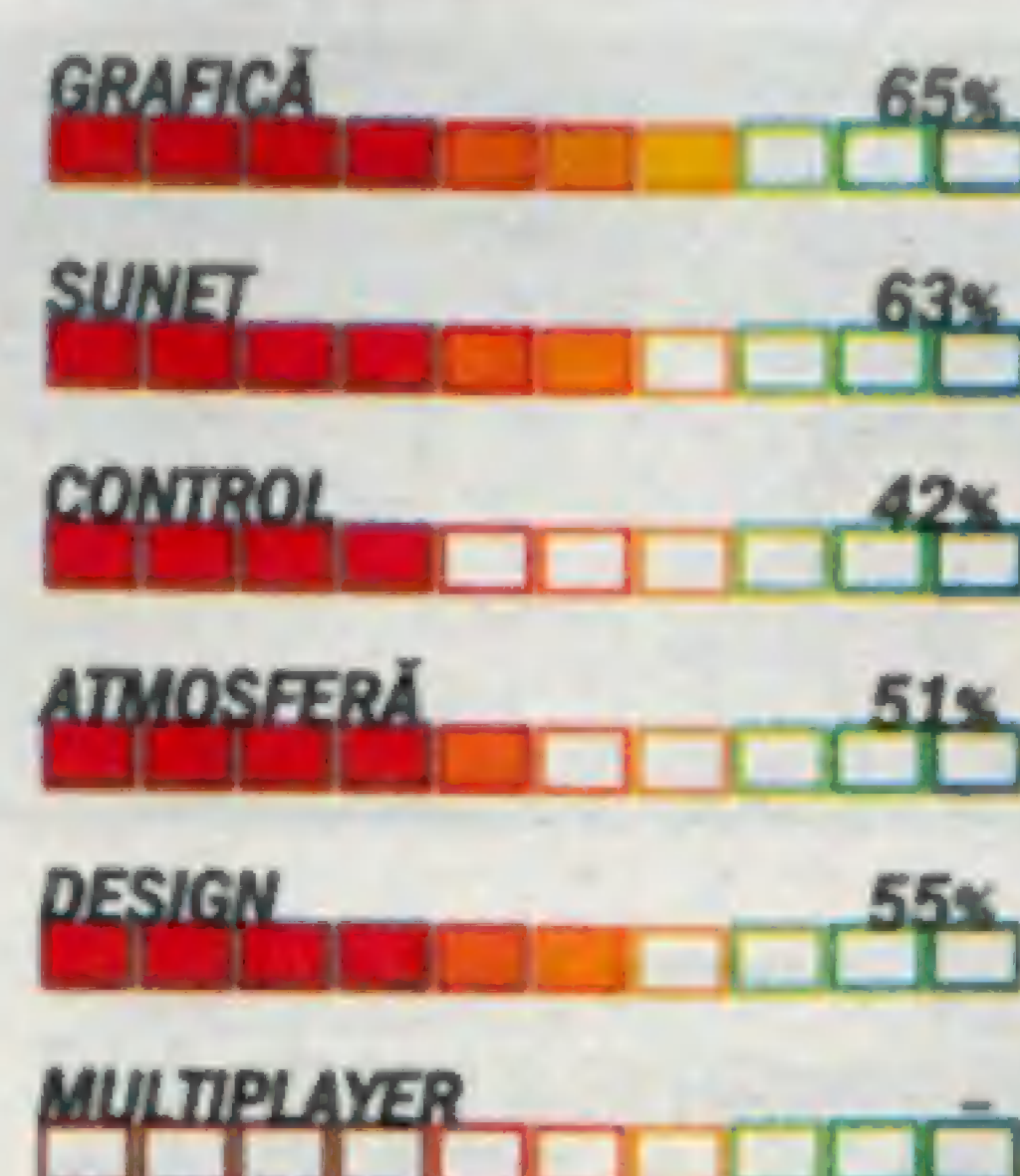
59

## OPINIE ERDEI JACINT



Nu e un joc pentru profesioniști, însă pentru începători e bun de pierdut vremea.

Cel ce speră să găsească în **Auryn Quest** profunzimea unei console Jump & Run precum **Sonic Adventure 2**, va fi dezamăgit amar: profesioniștii nu vor avea nevoie nici măcar de o după-amiază întreagă pentru această aventură, cu condiția ca aceștia să-și găsească preocupare cu principiul acesta de „du-te și culege biluțele”. Pentru începători însă, jocul este potrivit, pentru că e conceput într-un mod deosebit, având o atmosferă drăguță, misterele și cuvintele încrucișate nefiind frustrante. Perspectiva ego rezolvă problemele tipice cu privire la controlul camerei de luat vederi. Dacă producătorii ar fi reușit să scoată ceva mai mult din nesfârșita poveste, totul ar fi devenit o aventură pe cinste. Astfel însă jocul nu reprezintă decât un produs puțin peste medie.







# Gothic

ÎNCHIDEȚI OCHII! Altfel veți fi orbiti de minunatele vrăji



NEVOIA DE INFORMAȚIE Orice ați vedea, puteți urma calea pierdută în depărtări.

Gothic s-a maturizat la fel ca un vin de calitate. **Cel mai nou patch îi conferă jocului ceea ce merită: gameplay-ul.**

**GUSTOS** Sătenii duc o viață proprie. Seara ei se adună în jurul unui foc de tabără și prăjesc câte un monstru.

**L**a început, un preot nepolitic vă împinge în prăpastie, unde primiți drept salut de bun-venit un pumn în plină figură. Bine ați venit în închisoarea în aer liber, un loc în care vorbăreții, minerii și șmecherii locuiesc umăr lângă umăr. Scopul vostru este unul singur: evadarea! Pentru aceasta, vă controlați eroul la fel ca în *Ultima 9*, într-o perspectivă 3<sup>rd</sup> person printr-o lume tridimensională care arată atât de vie încât ai impresia că respiră de viață -

aici nici un fir de iarbă nu e identic cu celălalt. La un moment dat vă veți alătura unuia dintre cele trei lagăre pentru a urca pe scara ierarhică. Dacă impresionați anumite personaje și veți face fie pe comisionarul, fie pe asasinul, veți primi puncte de experiență și vi se va arăta simpatie. Cu acestea vă formați aptitudinile: rapiditate la trasul cu arcul, putere pentru lupta cu sabia și inteligență pentru a-i lămuri pe adversari nu numai cu forța fizică. Acestea sunt câteva

elemente RPG prelucrate perfect în *Gothic*. Până și transpunerea vizuală a întregului este perfectă: dacă la început eroul aproape că se împiedică în propriile picioare când se întâlnește cu un adversar, mai încolo el reușește din trei lovituri de sabie să-l înlăture. În final, personajul vostru ajunge să mânuiască elegant chiar și săbiile pentru ambele mâini, poartă robe elegante și lansează din vârfurile degetelor magice, mingi de foc.

## PUNCTAJ CLASSICS GOTHIC

PRODUCĂTOR Piranha Bytes  
DISTRIBUTOR Best Computers

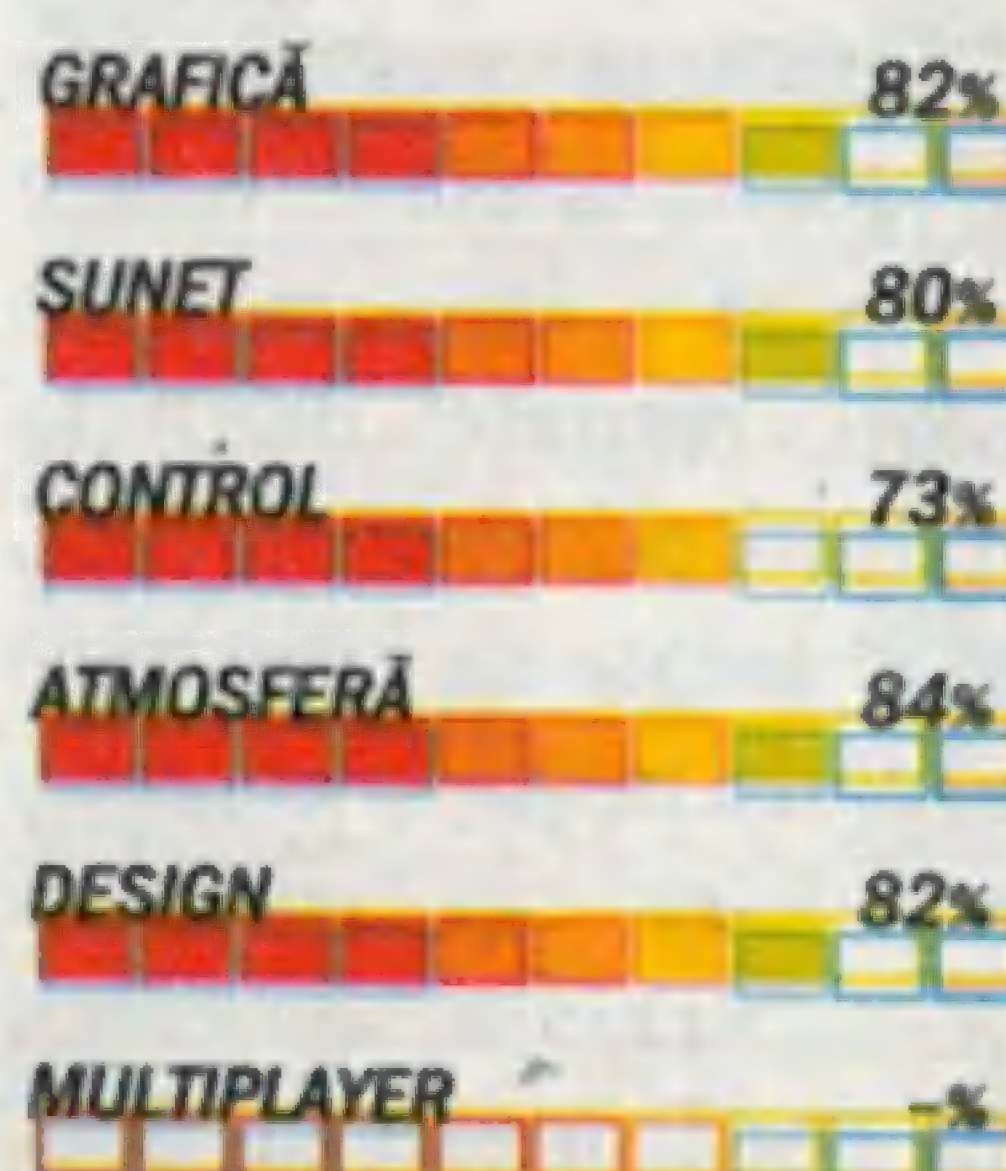
PREȚ cca 38 USD  
TERMEN a apărut

NECESAR CPU 400 MHz  
128 MB RAM  
HDD: 1.000 MB  
RECOMANDAT CPU 800 MHz  
256 MB RAM  
HDD: 1000 MB

SUPORT OpenGL  
Force Feedback

MULTIPLAYER Single-PC 1  
Internet -  
1 jucător / pachet

85



## OPINIE CORNELIU DAN



Din Germania vin nu numai ajutoare, ci și unul dintre cele mai frumoase RPG-uri ale anului trecut.

Acum că au fost înlăturate în sfârșit bug-urile de programare mai bătaoare la ochi, nu-i mai stă nimic în cale cercetării frumoasei lumi și gameplay-ului. Ne-am mai putea plânge încă de controlul cam dificil, de timpii de încărcare foarte lungi, am putea ataca încă engine-ul grafic greoi - însă, în realitate, toate aceste puncte se volatilizează dacă ne gândim că acest minunat RPG există doar de un an și este oferit la un preț destul de fair, mai ales că grafica mi se pare a fi excelentă: arealele exterioare au mult romantism și creează impresia de libertate totală. Prețul complexității grafice este: minim 256 MB RAM, altfel jocul devine o partidă de călărie.





# Diablo Battle Chest



REVEDEREA La sfârșitul actului al cincilea apar binecunoscuții Succubi.

Cu ultimul pachet drăcesc, **Blizzard termină era Diablo 2.**

**C**ei care nu au înțeles niciodată cultul lui **Diablo** au acum posibilitatea de a cunoaște Action-RPG-ul punând la bătaie mult mai puțini bani. În **Diablo Battle Chest** se găsește saga completă **Diablo 2**: atât fullversion-ul **Diablo 2**, cât și add-on-ul **Lord of Destruction** cu cele două clase suplimentare de caractere, cu noile

niveluri și cu grafica îmbunătățită. Pachetul este completat de cele două manuale oficiale ale jocului. La fel ca în prima parte, și în cele două continuări este vorba iarăși de a lichida prin clicuri exacte de mouse cât mai mulți monștri care vor să-l distrugă pe jucător în dungeon-urile enorme. Armele și armurile prețioase îl ajută să supraviețuiască, însă **Diablo 2** își arată părțile tari de-abia în jocul online: în Battle.net pot participa până la opt jucători la eliminarea lui **Diablo** și a lui **Baal**. Tehnologic, **Diablo 2** era deja învechit grafic încă de la apariția lui, ca gameplay însă, RPG-ul este și acum un factor de dependență de prim grad. Principiul de joc simplist și controlul bine gândit asigură săptămâni întregi de acțiune solicitantă.

## PUNCTAJ CLASSICS DIABLO BATTLE CHEST

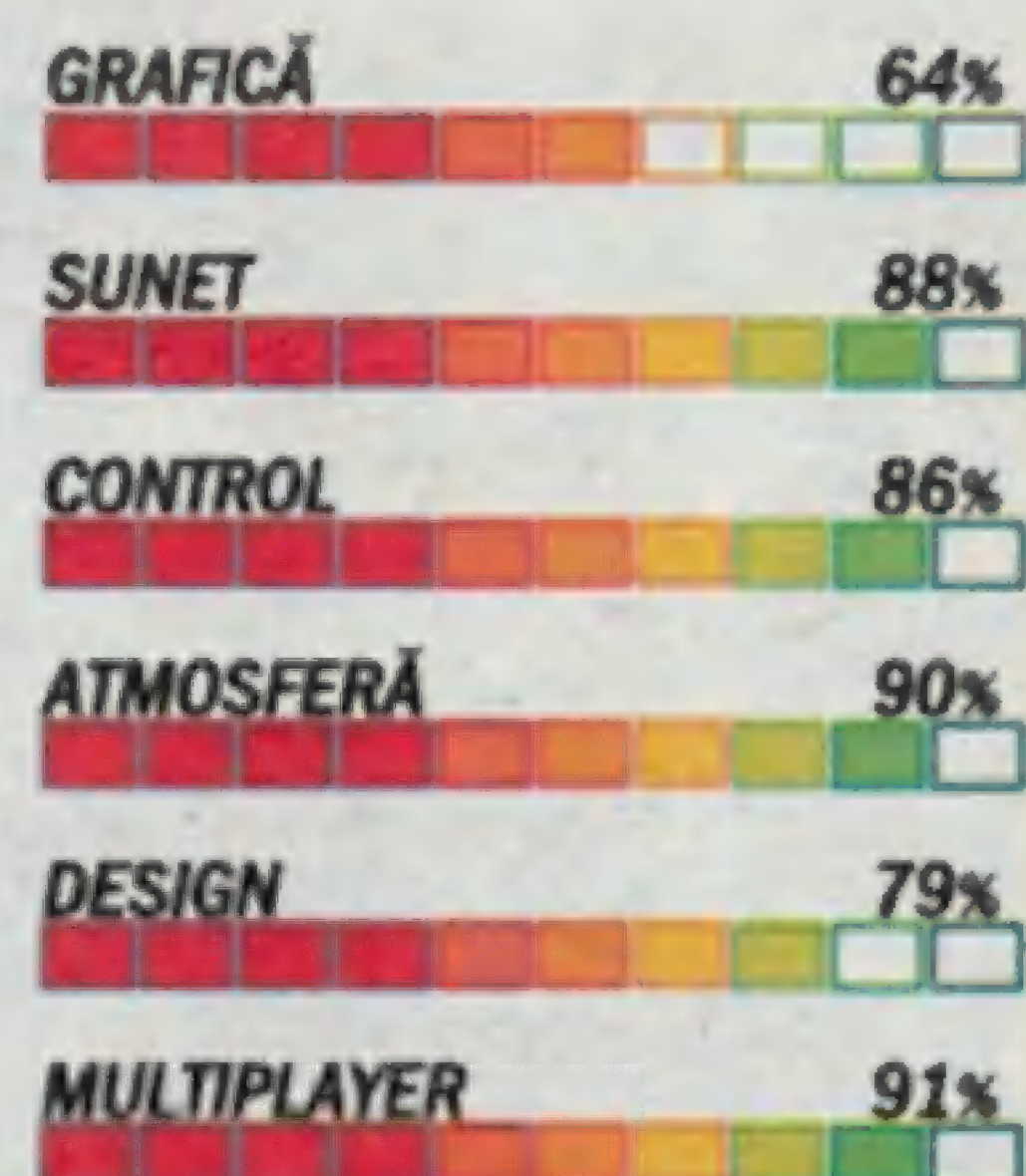
PRODUCĂTOR: Blizzard  
DISTRIBUTOR: Vivendi Universal

PREȚ: cca. 48,6 USD  
TERMEN: a apărut

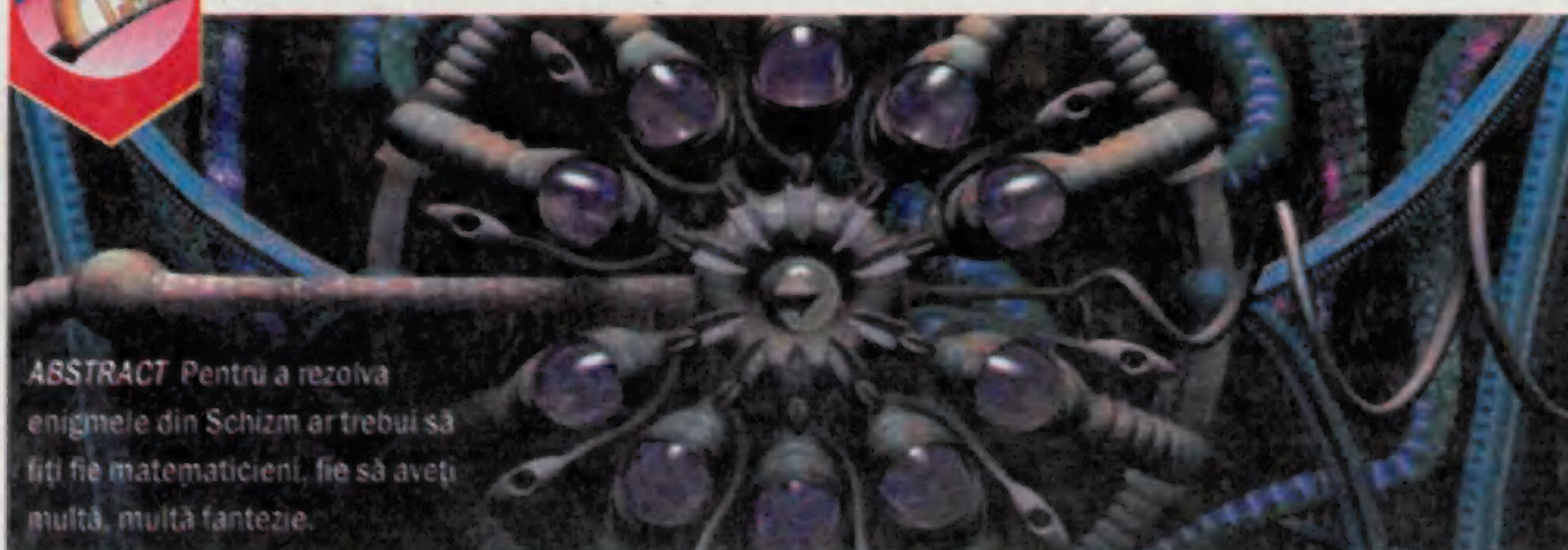
NECESAR: CPU 500 MHz  
64 MB RAM  
HDD: 650 MB  
RECOMANDAT: CPU 500 MHz  
128 MB RAM  
HDD: 2300 MB

SUPORT: OpenGL  
Force Feedback

MULTIPLAYER: Single-PC 1  
Internet 8  
1 jucător / pachet



# Schizm



ABSTRACT Pentru a rezolva enigmele din **Schizm** ar trebui să fiți fie matematicieni, fie să aveți multă, multă fantezie.

**Planeta Argilus ascunde secrete - acum la un preț redus.**

**O** planetă pustie, butoane și manete care pun în mișcare mașinării ciudate dacă le acționezi în ordinea corectă, discuri și lacăte cu cifru care la rândul lor mișcă și ele ceva undeva: bine ați venit în lumea lui **Schizm**, ale cărui enigme pot fi rezolvate doar de gânditorii cu capacități

de imaginație abstractă și cu multă răbdare. În iulie 2001, **Schizm** era un adventure în cel mai bun caz mediocru care încerca să o ia pe urmele seriei **Myst**. Astăzi, greșelile de programare au fost înlăturate, astfel încât grafica drăguță și sunetele astrale pot fi scoase mai bine în evidență. Conținutul pachetului nu

s-a schimbat. **Schizm** este oferit acum la o sumă de 17 USD, un motiv suplimentar pentru care fanii genului pot să-l achiziționeze. Există cum de asemenea un nou segment de cumpărători cărui i se adresează: toți cei care au nevoie de noi farfurioare pentru serviciul de cafea găsesc în pachet cinci CD-ROM-uri perfect realizate.

## PUNCTAJ CLASSICS SCHIZM

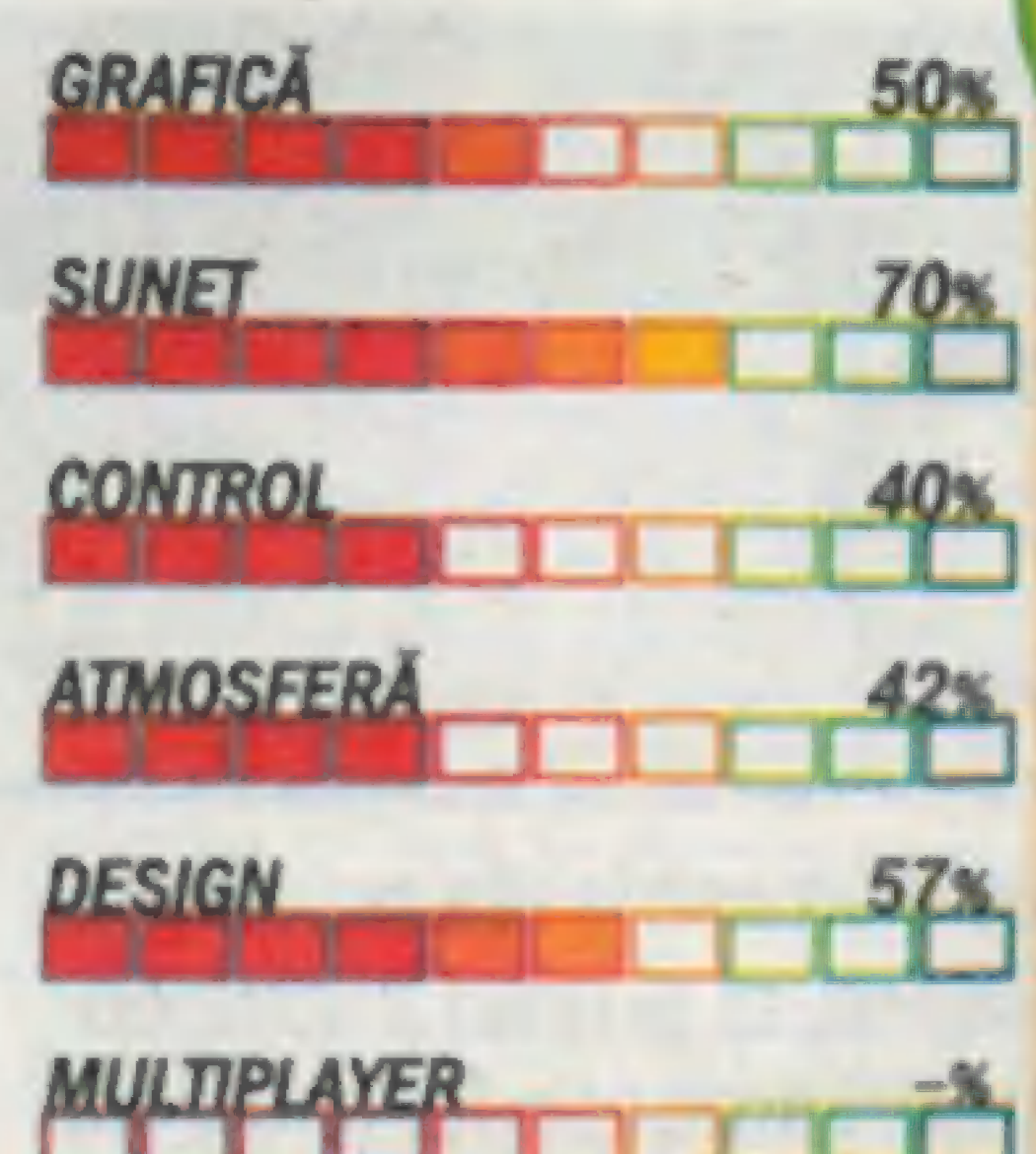
PRODUCĂTOR: LK Avalon  
DISTRIBUTOR: Infogrames

PREȚ: cca. 17 USD  
TERMEN: a apărut

NECESAR: CPU 300 MHz  
64 MB RAM  
HDD: 300 MB  
RECOMANDAT: CPU 500 MHz  
128 MB RAM  
HDD: 300 MB

SUPORT: OpenGL  
Force Feedback

MULTIPLAYER: Single-PC 1  
Internet -  
1 jucător / pachet





# Planet of the Apes

**Jocul produs pe baza filmului e mai degrabă o maimuțareală.** Cum vă omorâți timpul mai cu folos: mâncând banane.

**S**eamănă mai mult cu versiunea originalului din 1968 decât cu remake-ul lui Tim Burton. În *Planet of the Apes* sunteți în pielea astronautului Ulyse care, din cauza unei nave defecte, traversează spațiul și timpul și ajunge într-o societate scârboasă, unde oamenii trăiesc primitiv, în vreme ce gorilele și pavianii sunt stăpâni absoluți. Revoluționarii vor să se infiltreze în rândurile conducerii statului - și asta îmbrăcați cu un șorț sexy de piele.

Jucătorii de *Tomb Raider* se simt ca la ei acasă pe planeta maimuțelor: peste umerii lui Ulyse putem vedea ganguri

putrede prin care trebuie să alergi, să vă furișați, să împărțiți pumni, să găsiți hărți și să rezolvați quest-uri foarte simple. Iată cum se desfășoară totul: căutați pe niște pereți maro-negri sau negri-marro, găsiți un loc pe unde săriți peste o grămadă de lăzi, ajungeți cu un nivel mai sus, acolo activați un buton de alarmă și treziți astfel paznicii. În luptă, apăsați pe "atac" când e golită arma adversarului și pe "mers înapoi" când acesta atacă. Dacă nu sunteți atenți, Ulyse își află sfârșitul, ceea ce e destul de supărător, deoarece salvarea este permisă doar după încheierea unui nivel.

## PUNCTAJ PLANET OF THE APES

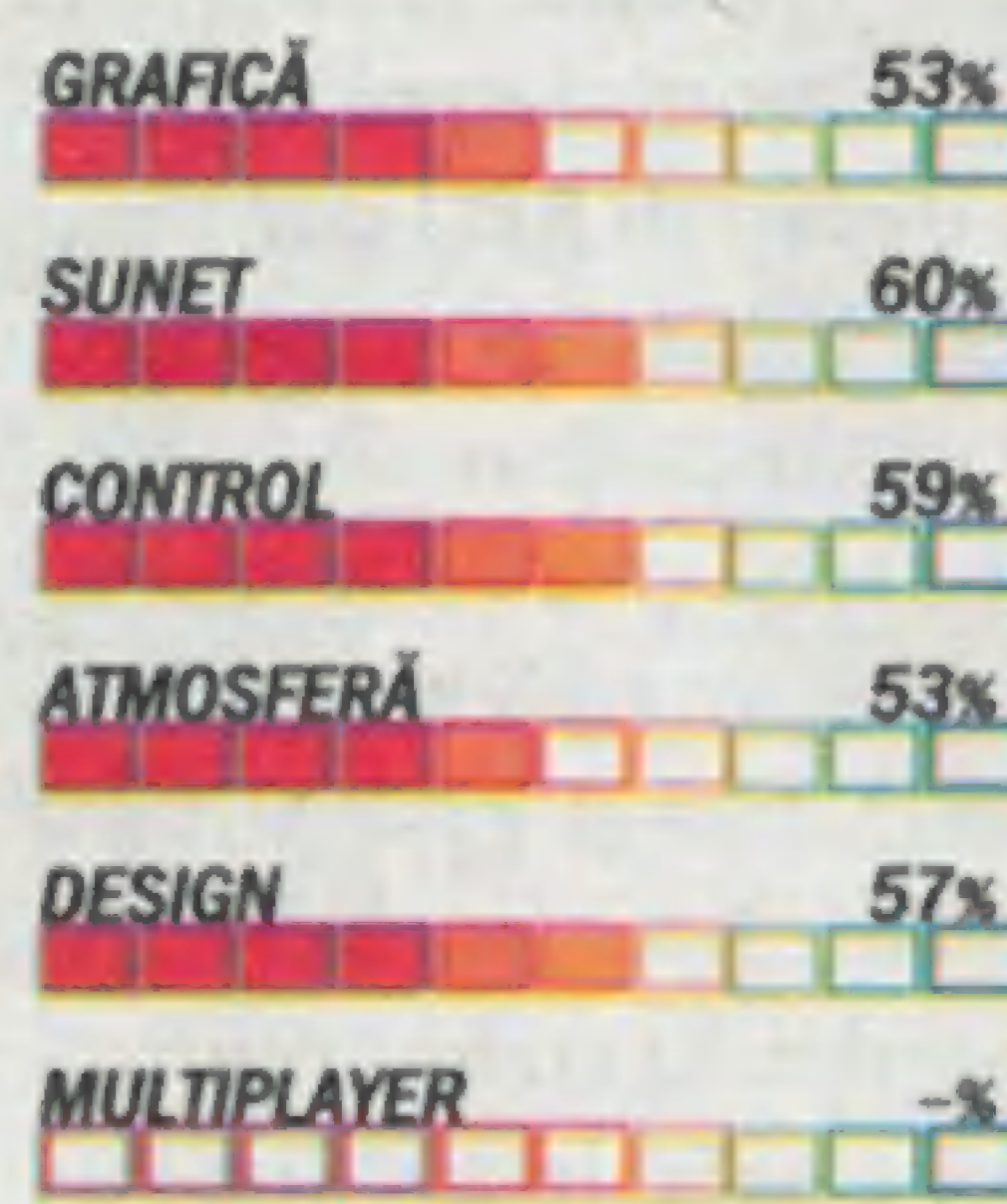
PRODUCĂTOR Fox Interactive  
DISTRIBUTOR Ubi Soft

PREȚ cca. 37 USD  
TERMEN a apărut

NECESAR Pentium II 30  
64 MB RAM  
HDD: 600 MB  
RECOMANDAT Pentium III 500  
128 MB RAM  
HDD: 1.200 MB

SUPORT OpenGL  
Force Feedback

MULTIPLAYER  
Single-PC 1 Rețea -  
Internet -  
1 jucător / pachet



56

# Frank Herbert's Dune

## MĂRIMEA CONTEAZĂ

Viermele deșertului se apropie vijelios din spate, trebuie să scăpați - o vânătoare care-ți pune nemi la încercare!

lovitură în plin: în pielea lui Paul Atreides, în manieră *Outcast* treceti cu ajutorul mouse-ului și tastaturii peste dunele portocalii și tridimensionale ale planetei deșert, stați de vorbă cu supușii, cu străinii, luptați împotriva dușmanilor și vă cuprinde o plictiseală de dimensiuni galactice. Punctele salvate sunt stabilite de către program. Asta înseamnă că o iei de la capăt de fiecare dată. Singurul lucru care ne-ar fi putut trezi interesul pentru acest titlu era sistemul de animație multi-canal, despre care ne relatează textul pachetului. Să fie oare vorba de mișcarea buzelor personajelor în mod corespunzător cu sincronizarea textului vorbit? Sau se referă acest lucru la faptul că adversarul îl simte pe Paul Atreides când conform principiului jocului acesta se furișează? Poate că e doar o adiere de aer cald pe frigul ăsta, pentru a da speranțe mai mari cumpărătorului.

## PUNCTAJ FRANK HERBERT'S DUNE

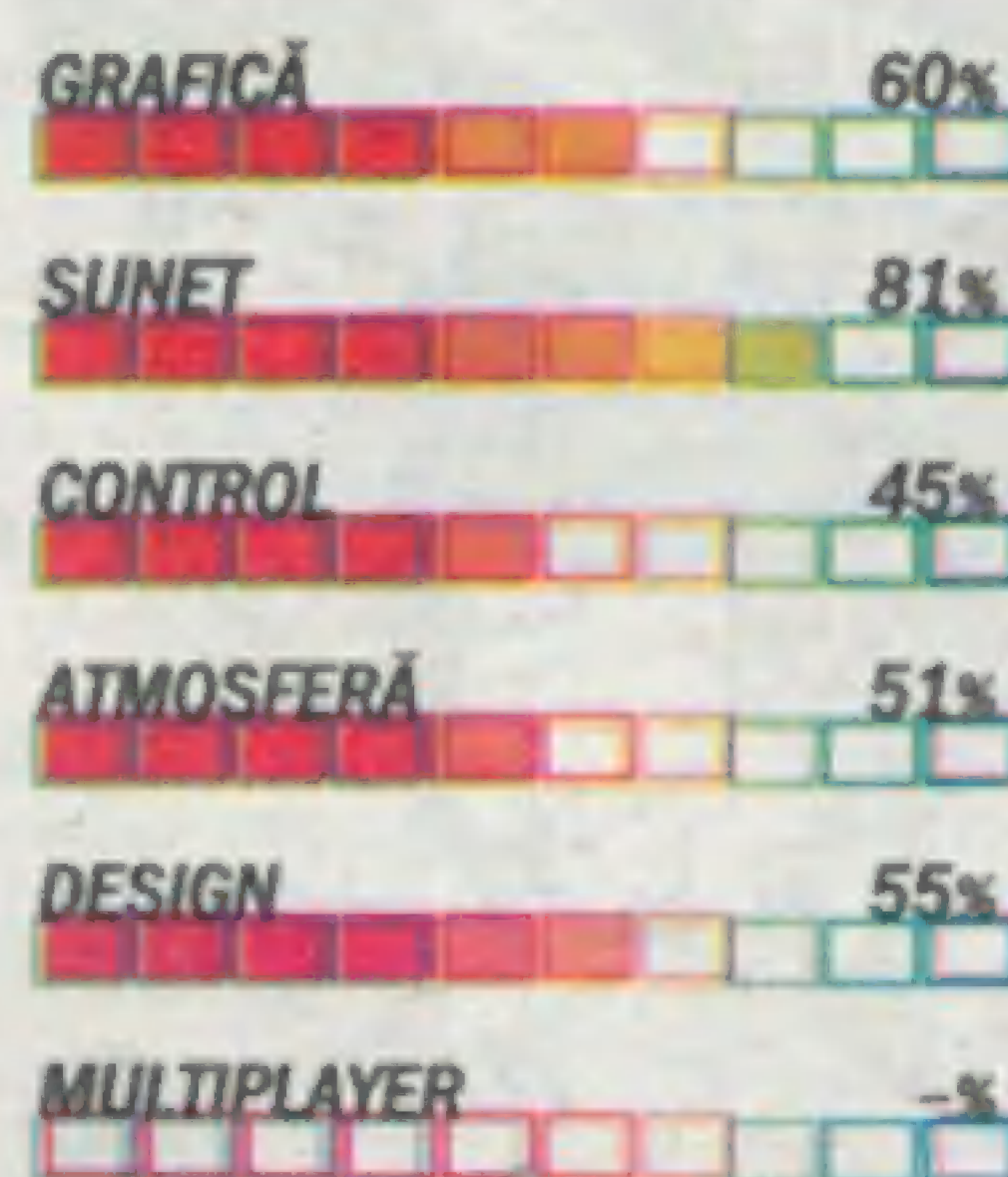
PRODUCĂTOR Widescreen Games  
DISTRIBUTOR Modern Games

PREȚ cca. 37 USD  
TERMEN a apărut

NECESAR Pentium II 400  
64 MB RAM  
HDD: 600 MB  
RECOMANDAT Pentium III 800  
128 MB RAM  
HDD: 600 MB

SUPORT OpenGL  
Force Feedback

MULTIPLAYER  
Single-PC 1 Rețea -  
Internet -  
1 jucător / pachet



55

Romanul lui Frank Herbert **e călărit în continuare.**

**S**untem tentați să ne așteptăm la lucruri mărețe din partea unui joc atunci când acesta face cunoștință cu piața și, mai ales din partea unuia cărui îi stă la bază o versiune renumită. Așteptările sunt onorate în mare parte: viermele deșertului de la început este de-a dreptul gigantic. Obişnuința, care strălucește din această transpunere mai târziu, parcă îți dă o



# Great pretenders

Văzând succesul primului D&D, **au apărut clonele** care s-au răspândit ca ciupercile



TITLUL ÎNFIORĂTOR ascunde un joc simpatic și distractiv.

**D**upă ce s-a răspândit în lumea jucătorilor, zvonul despre un nou sistem de reguli RPG mult mai complex decât cele existente, Gygax și Arneson au fost inundați de cereri pentru o variantă finală și completă. Cei doi au încercat să-și găsească un distribuitor între marile firme ale timpului. Ei au fost refuzați de fiecare dată. În 1974 cei doi s-au hotărât să distribuie ei înșiși jocul prin intermediul firmei lui Gygax: TSR. Primele 1000 de exemplare s-au vândut foarte greu: în mai mult de un an de zile. După această perioadă dificilă, vânzările au crescut spectaculos, în 1979 ajungându-se la 7000 de exemplare vândute pe lună.

Există însă o problemă: chiar și pentru jucătorii experimentați sau cei familiarizați cu

stilul de joc al celor doi autori, gameplay-ul era greoi din cauza sistemului de vrăji foarte vag și a ininteligibilelor tabele de statistici pentru luptă. Surprinzător este faptul că aceste dificultăți în loc să-i inhibe pe jucători, i-au încurajat. Regulile dificile stabilite de Gygax și Arneson îi obligau pe cei dornici să exploreze lumea lui Tolkien, să-și creeze propriul sistem de reguli și propriile interpretări. Toți erau de acord că cel mai important nu era designul, ci ideea care se ascundea în spatele jocului. D&D a fost poate primul joc din istorie cumpărat de jucători, în pofida faptului că aceștia șiau că cel puțin jumătate din reguli vor trebui înlocuite.

Aceste condiții mai puțin favorabile au determinat ca fiecare grup de jucători să-și creeze propria versiune a jocului. În plus, fiecare dintre acestea vroia să arate că versiunea lui e cea mai bună. Astfel au apărut cu kilogramele jurnale, reviste, pamflete și broșuri care disecau universul jocurilor D&D.

Setul de reguli original, creat de Gygax și Arneson, a fost foarte mult criticat, pe de o parte pentru că era prea ușor, pe de altă parte pentru că era prea dificil. Plângerile care spuneau că e prea greu se refereau mai ales la reguli. Tinerii jucători își doreau ceva ce era mai simplu de învățat, mai simplu de jucat și în primul rând ceva ce era mai distractiv pentru începători.

Ei au regăsit toate soluțiile la nemulțumirile lor în sistemul Tunnels & Trolls (T&T), apărut în 1975. Se spune că autorul Ken St Andre, a scris jocul independent, nefiind influențat de ideile lui Gygax sau Arneson.

Zvonurile însă sunt dubioase: pe lângă de denumiri, care seamănă foarte mult, au existat nenumărate trăsături comune ale celor două jocuri. În T&T, personajele aveau șase atribute ase-

sant nu datorită asemănărilor, ci diferențelor.

Regulile jocului erau simple, totul bazându-se pe un zar cu șase fețe. Sistemul de vrăji era redat printr-un tabel, dar acesta era precis și foarte explicit. Deși sistemul Tunnels & Trolls era din multe puncte de vedere superior marelui concurent, nu avea aceeași atmosferă captivantă. St Andre a creat un joc distractiv, drăguț și haios, unde regulile erau distractive, iar povestea de bază era plină de glume. Toată aventura purta asupra sa amprenta deosebitului simț al umorului de care dădea dovadă autorul. Vrăjile din joc aveau denumiri ca „Little Feets” sau „Hidey Hole”, iar inamicii cei mai feroși erau niște veverițe uriașe. Dungeons & Dragons cu seriozitatea și complexitatea regulilor era chiar puțin opus.

După un scurt succes, T&T a început să-și piardă popularitatea, dispărând la începutul anilor '80.

ERDEI JÁCINT

mănătoare cu cele din D&D, iar clasele de personaje, formatele hărților și aventurile erau practic identice. În orice caz jocul lui St Andre este intere-



## VRĂJITOARE INOCENTĂ

Imaginea caracterizează atmosfera fantasy din joc





## RECOMANDĂRI ACTUALE



### Salt Lake 2002

**C** ompus din șase sporturi olimpice de iarnă: ski alpin bărbați coborâre, slalom ski femeii, coborâre cu bobul, femei freestyle ski, sărituri de pe trambulină bărbați, individual K120, și bărbați snowboard slalom gigant paralel. Fiecare sport are o varietate de moduri cum sunt Olimpic, tournament, clasic și free form. Salt Lake 2002 se bazează pe sporturile olimpice de iarnă din anul 2000. În plus, Salt Lake 2002 oferă în joc comentarii și stil de prezentare TV.

Ediția: 03/02  
Producător: Eidos Interactive  
Preț: cca. 35 USD



**66** PUNTAJ

Sfaturi pentru cumpărare și o scurtă privire asupra pieței. Cele mai bune jocuri de sport ale ultimelor șase numere:


**89** **NHL 2002**



Un joc perfect și captivant, inclusiv si cei care stau și-l privesc simt frigul la picioare!

Ediția: 11/01 | EA Sports | Preț: cca. 40 USD

**88** **FIFA 2002**



Campionul din redacție ne spune că: "noul sistem de pase îmbunătățit a venit la timp."

Ediția: 12/01 | EA Sports | Preț: cca. 40 USD

**88** **Motorcity Online**



Deseori îi vei auzi pe colegi spunând: "lasă-mă și pe mine să conduc cu viteză!"

Ediția: 01/02 | EA Games | Preț: cca. 53 USD

**87** **Madden NFL 2002**



Nu este pentru oricine fotbalul american dar dacă doriți să-l încercați este cu adevărat un act de curaj!

Ediția: 10/01 | EA Sports | Preț: cca. 40 USD

**87** **Colin McRae Rally 2.0 (Classics)**



Specialistul Codemaster în rally-uri ne ține ca pe ace până la noua versiune Colin 3.0!

Ediția: 12/01 | Codemasters | Preț: cca. 26 USD

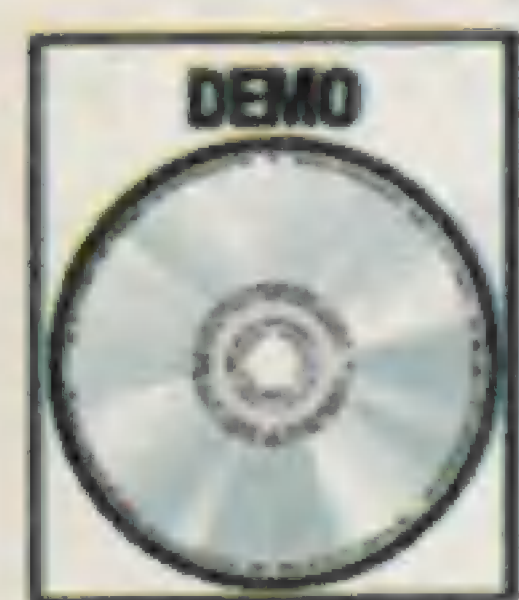
<b>84</b>	<b>Jimmy White's Cueball World</b>	Virgin Interactive	02/02	cca 27 USD
<b>82</b>	<b>Rally Championship 2002</b>	Ubi Soft	01/02	cca 39 USD
<b>82</b>	<b>Moto Racer 3</b>	Electronic Arts	01/02	cca 39 USD
<b>82</b>	<b>Tennis Master Series</b>	Virgin Interactive	01/02	cca 35 USD
<b>82</b>	<b>Rally Trophy</b>	Jowood	12/01	cca 39 USD
<b>80</b>	<b>Microsoft Flight Simulator 2002</b>	Microsoft	01/02	cca 53 USD
<b>76</b>	<b>Mat Hoffman's Pro BMX</b>	Activision	01/02	cca 35 USD
<b>76</b>	<b>F1 2001</b>	Electronic Arts	12/01	cca 39 USD
<b>76</b>	<b>Master Rallye</b>	Virgin Interactive	01/02	cca 39 USD
<b>74</b>	<b>UEFA Champions League</b>	Take 2 Interactive	02/02	cca 39 USD
<b>73</b>	<b>Insane</b>	Codemasters	02/02	cca 17 USD
<b>73</b>	<b>Open Kart</b>	Virgin Interactive	09/01	cca 35 USD
<b>73</b>	<b>RTL Skispringen 2002</b>	THQ	01/02	cca 22 USD
<b>72</b>	<b>Tiger Woods 2002 (Classics)</b>	Electronic Arts	10/01	cca 13 USD
<b>70</b>	<b>Megarace 3</b>	Modern Games	02/02	cca 31 USD
<b>69</b>	<b>Pro Train (Add-on)</b>	NBA Multimedia	02/02	cca 29 USD
<b>NOU 66</b>	<b>Salt Lake 2002</b>	Eidos Interactive	03/02	cca 35 USD
<b>NOU 66</b>	<b>Pepsi Max Extreme Sports</b>	Empire Interactive	03/02	cca 27 USD
<b>NOU 57</b>	<b>Trainz</b>	Infogrames	03/02	cca 44 USD

## CHARTS

Cele mai îndrăgite jocuri de sport ale cititorilor PC Games:

<b>1</b>	<b>FIFA 2002</b>	Simulator de fotbal	EA Sports
<b>2</b>	<b>NHL 2002</b>	Simulator de hochei	EA Sports
<b>3</b>	<b>Colin McRae Rally 2.0</b>	Simulator de rally	Codemasters
<b>4</b>	<b>Grand Prix 3</b>	Simulator de F1	Infogrames
<b>5</b>	<b>F1 Racing Championship</b>	Simulator de F1	Ubi Soft
<b>6</b>	<b>FIFA 2001</b>	Simulator de fotbal	EA Sports
<b>7</b>	<b>Need for Speed: Porsche Curse</b>	Curse	EA Games
<b>8</b>	<b>Rally Trophy</b>	Rally	Jowood
<b>9</b>	<b>Tony Hawk's Pro Skater 2</b>	Fun-Sport	Activision
<b>10</b>	<b>MS Flight Simulator 2002</b>	Simulator de zbor	Microsoft





# Salt Lake 2002

Trebuie doar să participi? Din partea mea... În **versiunea PC a Jocurilor Olimpice de Iarnă** veți fi mulțumiți doar atunci când nu mai puteți alerga din cauza medaliilor de aur atârinate în jurul gâtului.

**P**rintre clasicele jocuri olimpice de iarnă se numără și legendarul Wintergames, care avea nevoie cam de multă vreme de un remake, atât de mult așteptat de iubitorii acestui sport pe PC. Datorită licenței oficiale, Eidos Interactive a scos pe piață tocmai la țanc titlul potrivit pentru Jocurile Olimpice care au avut loc la Salt Lake City. La

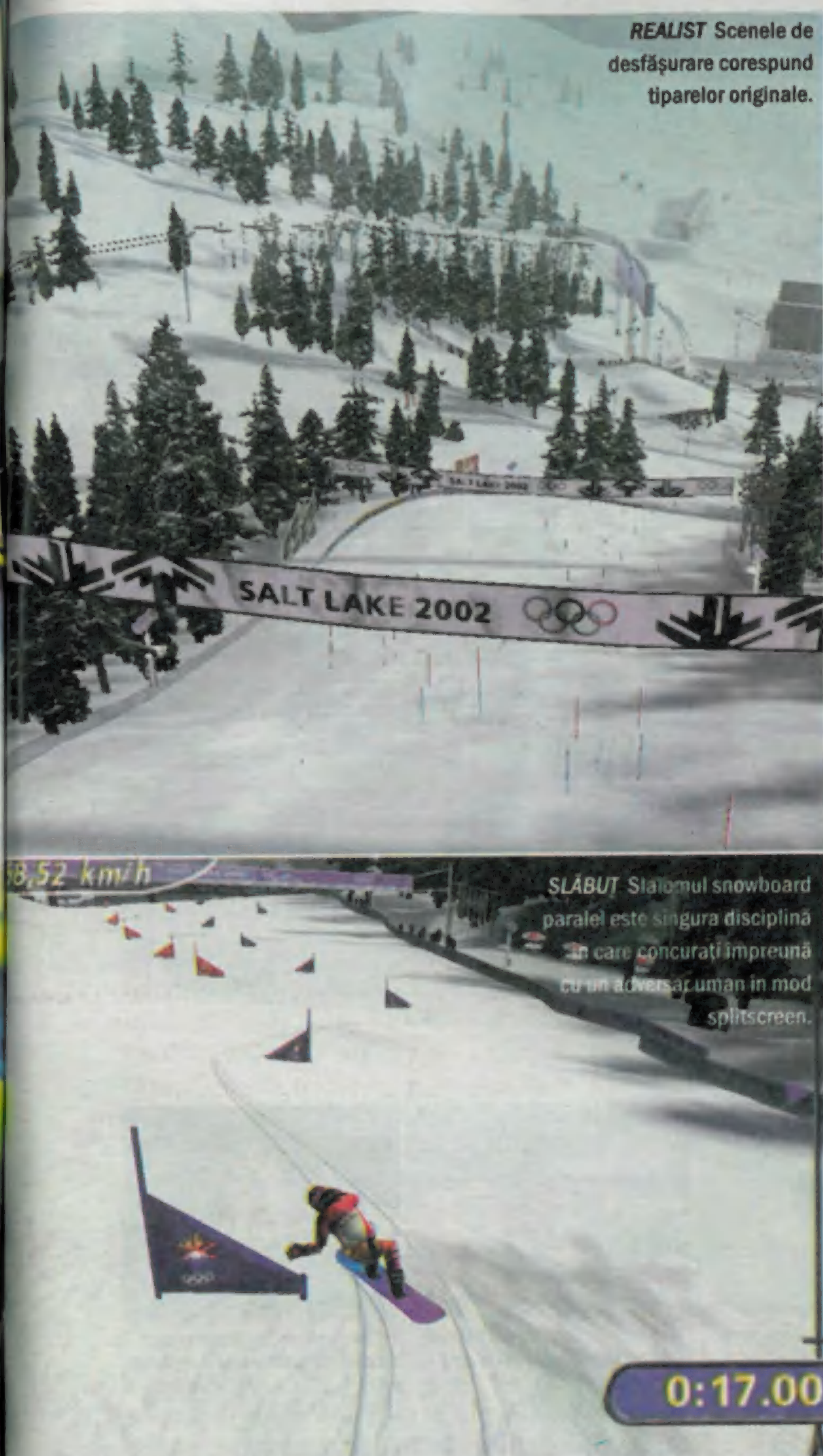
fel ca în clasicul predecesor, luați parte la diferitele discipline care, în cazul lui Salt Lake 2002, sunt: săriturile cu schiurile, slalomul, saltul Trick-Ski și bobul la dublu. Din păcate, nu toate probele sunt convingătoare, iar în mare parte te apucă crampele până să obții un loc pe podium. Răspunzător pentru acest lucru este în special controlul, care nu e configu-

rat tocmai optim. E clar totuși faptul că, atunci când vă controlați sportivul prin diferitele discipline, nu folosiți decât foarte puține taste. Cam atât referitor la teorie, deoarece, mult prea des hotărâtor este timingul, iar reacția sportivului e cam întârziată. În cazul slalomului, de exemplu, trebuie să apăsați deseori mult mai rapid decât vă arată imaginea de

pe monitor.

Cu puțin antrenament însă, vă puteți obișnui cu controlul, mai ales pentru că aveți la dispoziție un mod extra pentru antrenamente. Puteți proba aici în liniște și fără a fi în concurență cu nimeni absolut toate probele date și în toate condițiile atmosferice (vremea, vizibilitatea și ora zilei sunt variabile). Pentru medalii, vă zba-





**REALIST** Scenele de desfășurare corespund tiparelor originale.

**SLĂBUT** Slalomul snowboard paralel este singura disciplină în care concuți împreună cu un adversar uman în mod splitscreen.

teți în trei variante de campionat, cu toate că în „modul clasic” puteți concura doar împotriva calculatorului. Aveți în acest caz trei încercări și trebuie să obțineți timpi buni la fiecare disciplină sau chiar să bateți recorduri. Dacă absolviți totul cu succes primiți un trofeu și reluați totul de la capăt în condiții atmosferice dezavantajoase. În continuare, în modul „turnier” cu sistem K.O., se trece la treabă mult mai dur. Participă 16 concurenți (până la patru atleți umani) și bineînțeles, cel mai slab, „își ia tălpășița”. În acest mod vă zbateți în pa-

tru runde să ajungeți campioni. Cel mai des veți tinde însă la o victorie în modul „Olimpic”, la fel ca în C64. Alegeți numărul concurenților și disciplinele care urmează să fie absolvite. Apoi spectacolul începe în mod tradițional cu sărbătoarea de deschidere, cu purtarea steagurilor și cu aprinderea focului olimpic.

În timp ce concuți pe piste și prin canale de gheață, datorită comentariului vi se transmite și atmosfera transmisiunii televizate în direct. Din păcate, duetul de la microfon se repetă mult prea des, astfel încât doar

## Disciplinele

### Ski Alpin: Coborâre



Coborârea la proba masculină pe traseul original nu se desfășoară deloc dificil. Coborâți mereu înainte și nu trebuie să fiți atenți decât la curbele mai importante.

**Grad de dificultate:** Scăzut  
**Control:** Foarte bun  
**Antrenament necesar:** Puțin  
**Șanse de câștig:** Mari  
**Evaluare:** 80 %

### Săritura cu skiurile: 120-m



Mai simplu nici că se poate: porniți când vântul e prielnic, săriți la momentul potrivit, corecți puțin poziția în aer și pregătiți-vă din timp pentru aterizare. Acest sport, care e de fapt foarte complex, nu e simulat chiar în totalitate în Salt Lake 2002.

**Grad de dificultate:** Scăzut  
**Control:** Bun  
**Antrenament necesar:** Puțin  
**Șanse de câștig:** Foarte mari  
**Evaluare:** 60 %

### Ski Alpin: Snowboard Paralel-Slalom



În sistemul K.O. vă furișați până în finală, cu toate că trebuie absolvite câte două trasee împotriva unui adversar. Cel ce adună timpul cel mai favorabil merge mai departe. Traseele sunt aceleași, unele marcaje sunt însă mutate.

**Grad de dificultate:** Mediu  
**Control:** Bun  
**Antrenament necesar:** Mediu  
**Șanse de câștig:** Mari  
**Evaluare:** 65 %

### Ski Alpin: Slalom proba feminină



Două ture și învingătoarea e cunoscută. Coborârea se derulează ritmic, pe alocuri mai apar stegulețe, iar salturile vă pot scoate ușor din cursă. Cine se descurcă poate merge liniștit mai departe.

**Grad de dificultate:** Mediu  
**Control:** Mediu  
**Antrenament necesar:** Mediu  
**Șanse de câștig:** Medii  
**Evaluare:** 70 %

### Freestyle: Saltul Trick-Ski



Cea mai dificilă probă din joc unde trebuie să arătați două salturi diferite. Mișcările acrobatice sunt declanșate prin combinații exacte ale tastelor. Sună simplu, în practică însă, e destul de dificil.

**Grad de dificultate:** Foarte ridicat  
**Control:** Foarte dificil  
**Antrenament necesar:** Foarte mult  
**Șanse de câștig:** Mici  
**Evaluare:** 40 %

### Bob: Dublu



Și aici trebuie absolvite două ture, însă ambele pe același canal. Un start pe cât de repede posibil și păstrarea direcției pe linia ideală sunt hotărâtoare pentru rezultate remarcabile. Controlul puțin cam dificil ne îngreunează situația.

**Grad de dificultate:** Ridicat  
**Control:** Dificil  
**Antrenament necesar:** Foarte mult  
**Șanse de câștig:** Reduse  
**Evaluare:** 45 %





## TESTCENTER

### Conținut și caracteristici

- șase discipline
- licența oficială IOC
- cinci grade de dificultate
- până la patru jucători în modul multiplayer
- comentariu conform televiziunii
- diferite condiții ale vremii
- 16 națiuni participante
- patru moduri de joc

### În comparație

#### GRAFICĂ

Bogăția detaliului în lumea jocului	54	50	55
Bogăția detaliului la obiecte	64	49	61
Multitudinea în joc	59	56	66
Animajiile obiectelor	67	62	72
Efecte	53	44	58

#### SUNET

Muzică	17	52	79
Efecte de sunet	65	53	87
Voci / Comentariu	63	49	61

#### CONTROL

Confortabilitate / Navigare	87	37	67
Precizia controlului	88	35	41
Vedere largă / perspectivă	84	55	76

#### ATMOSFERĂ

Captivant / Surprize	63	41	51
Apropierea de realitate / Credibilitatea	86	55	67
Story / Dialog / Comentariu	43	71	56
Încenarea	73	69	75

#### DESIGN

Complexitate / Profunzimea jocului	67	63	80
Ușor pentru începători	75	71	78
Balansul între gradele de dificultate	62	64	69
A.I.	51	65	88
Inovații	76	30	74

#### MODUL MULTIPLAYER

Atraktivitatea modului	-	68	71
Interactivitatea cu coechipierii / adversarii	-	71	73
Possibilitățile meniului	-	12	18

### Pro & Contra

- animații realiste
- scene construite după original
- Texturi dure și spălăcite
- Detaliul înalt reduce prea mult din performanțe

- soundtrack foarte bun
- efecte realiste de sunet
- Comentariile se reiau prea des

- se poate juca doar cu puține taste
- liber configurabil
- Deseori reacționează prea lent
- Prea lent la anumite discipline

- onorul dat învingătorului cu imnul național
- spectacol de deschidere și de închidere
- Comentariul și animațiile de aplauze sunt tot timpul aceleași

- disciplinele se joacă în mod diferit
- Durata prea scurtă
- Lipsește motivația de lungă durată

- două moduri de joc interesante
- Pentru modul multiplayer sunt necesare multiple controale
- Doar patru jucători umani

#### LEGENDA

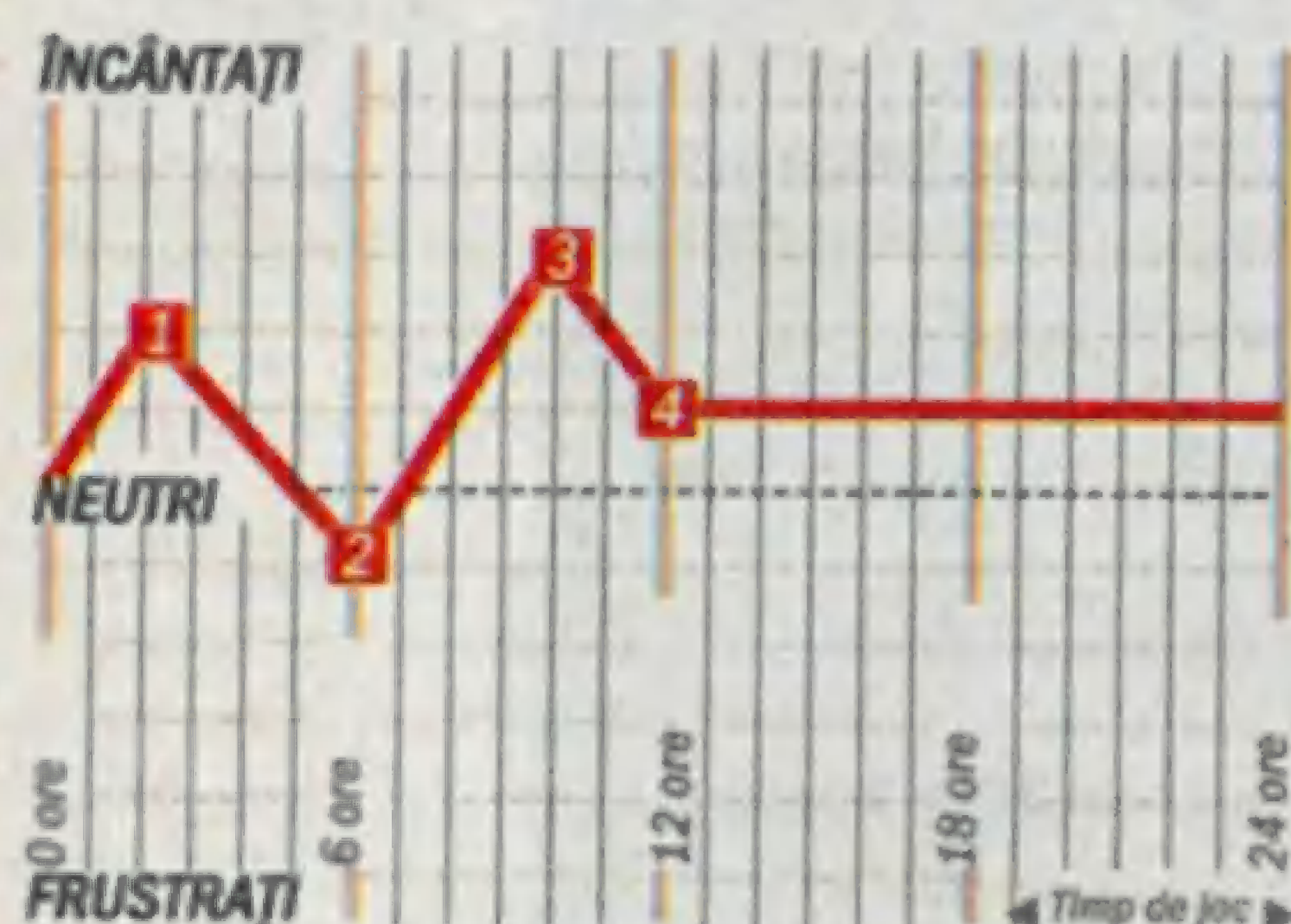
Mai slab decât  
jocurile luate  
în comparație

Mai bun decât  
jocurile luate  
în comparație

## Cifre & Date

Gen:	Jocurile Olimpice de Iarnă
Jocuri asemănătoare:	Sydney 2000
Producător:	Attention to Detail
De același producător:	Rollcage, Rollcage Stage 2, Sydney 2000, Ducati World
Publisher:	Eidos Interactive
Distribuitor în România:	Monosit
Site oficial:	<a href="http://www.eidos.com/games/embed.html?gmid=132">http://www.eidos.com/games/embed.html?gmid=132</a>
Site-ul publisherului:	<a href="http://www.eidos.com">www.eidos.com</a>
Site-ul producătorului:	<a href="http://www.atd.co.uk">http://www.atd.co.uk</a>
Recomandarea de vârstă:	fără limită
Termen:	a apărut
Preț:	cca 36USD
Conținutul pachetului:	1 CD, manual cu 27 de pagini
Durată medie de joc:	15 ore

## GRAFICUL MOTIVAȚIEI



1 Deschiderea - se simte un feeling olimpic. După ceremonie se testează disciplinele.



2 Diferențele de calitate și controlul sucit enervează.



3 În fine: după ce ne-am antrenat îndelung iată și medalia de aur.



4 Singurul mod multiplayer este cel care oferă motivație în continuare.

## TESTUL DE RULARE

Salt Lake 2002 e un joc care rulează și pe sisteme mai slabe datorită flexibilității de acomodare la hardware. Cei ce posedă un procesor de 800 Mhz și o placă grafică GeForce2 nu trebuie să-și facă nici un fel de problemă. Pentru a crește performanțele poate fi scăzut nivelul detaliului. În afara acestui lucru e bine să renunțați la rezoluții mari și să micșorați detaliul figurilor. Pentru a scurta timpul de încărcare se recomandă instalarea completă și un pachet solid de RAM.



### MINIMAL DETAILS

### MAXIMAL DETAILS

#### LEGENDĂ

Tehnic imposibil Nerecomandat Acceptabil Optim

	640 x 480					800 x 600					1024 x 768				
TNT2 Ultra															
GeForce256															
GeForce2 MX															
Kyro II															
Radeon 32 DDR															
Voodoo 5															
GeForce2 GTS															
GeForce2 Pro															
GeForce2 Ultra															
GeForce3															





**BINE MERITAT** După mult antrenament primim cu plăcere medalia de aur.

## OPINIE BOGDAN GAVRA



În cazul Jocurilor Olimpice pe calculator, Salt Lake 2002 nu absolvă decât la nivel mediu

Salt Lake 2002 oferă multă variație, mai ales în ceea ce privește calitatea celor șase discipline. Mi-au făcut în-deosebi plăcere disciplinele alpine. RTL Skisalt 2002 a arătat cum se transpune în modul cel mai fericit acest campionat devenit atât de popular în vreme ce Trick-Ski e mult prea hektic iar în cazul bobului, acesta e mult mai rapid pe monitor decât mai apuci să apeși pe taste. Oricum, bine că mă pot rezuma la disciplinele preferate, cu toate că aș fi preferat un joc întreg. În mod pozitiv mi-a ajuns la urechi soundtrackul rock care mai atenuează reluările și unitățile de antrenament. Difil și stresant e faptul că necesiți prea multe aparate de manevrare pentru duelurile multiplayer. Căci după vreo zece ore de joc e și singurul mod care mai rămâne tentant.

după câteva runde, textele acestora sunt cunoscute pe de rost. Scenele imită într-un mod foarte realist modelele originale și au fost integrate foarte bine în joc, la fel ca întreaga grafică din Salt Lake 2002 - dar să nu exagerăm. Deseori texturile sunt cam palide, mari și cețoase, chiar dacă mărim de la opțiuni calitatea acestora - lucru care se simte enorm la performanțele desfășurării cursive a jocului.

În cazul unor detalii, producătorii s-au cam dat în lături în ceea ce privește mai ales atmosfera sau feeling-ul. De exemplu, în cazul săriturii cu skiurile, un sportiv grec nu pierde niciodată nimic. Sau, în cazul acordării medaliilor, unde în mare parte cei trei atleți aflați pe podium duc mâna la inimă, se întâmplă să auzim același

imn chiar dacă e vorba de trei sportivi de naționalități diferite. Și comentariul o mai „dă în bară” din când în când. Să zicem însă că e vorba de niște mici erori care n-ar da prea multă bătaie de cap, dacă măcar disciplinele ar crea mai multă plăcere. Dacă atunci când te antrenezi mult la Trick-Ski și bob nu reușești, în cele din urmă, să obții nici un fel de medalie și, dacă nici nu cunoști cauza, frustrarea începe să crească.

Într-un cuvânt: campionatele ori sunt prea simple, ori mult prea dificile. Ai găsit, să zicem, „cheia” succesului, câștigi împotriva adversarilor slabi, controlați de PC, chiar și la cel mai înalt nivel de dificultate. Comparatia directă este posibilă însă doar în cazul probei de slalom paralel snow-

board, unde concurați împotriva adversarilor umani în mod splitscreen. Din acest motiv, fiecare concurent necesită „manipulatorul” său personal (tastatură, gamepad, joystick), cu toate că, în toate celelalte discipline, fiecare ia parte la probă în mod individual. Și, tot din păcate, tastatura este cea mai avantajoasă, fiindcă întârzierile de reacție sunt mai accentuate în cazul celorlalte „manipulatoare”. Oricât de binevenită este transpunerea jocurilor olimpice, ne-am fi așteptat la ceva de mai bună calitate.

## PUNCTAJ SALT LAKE 2002

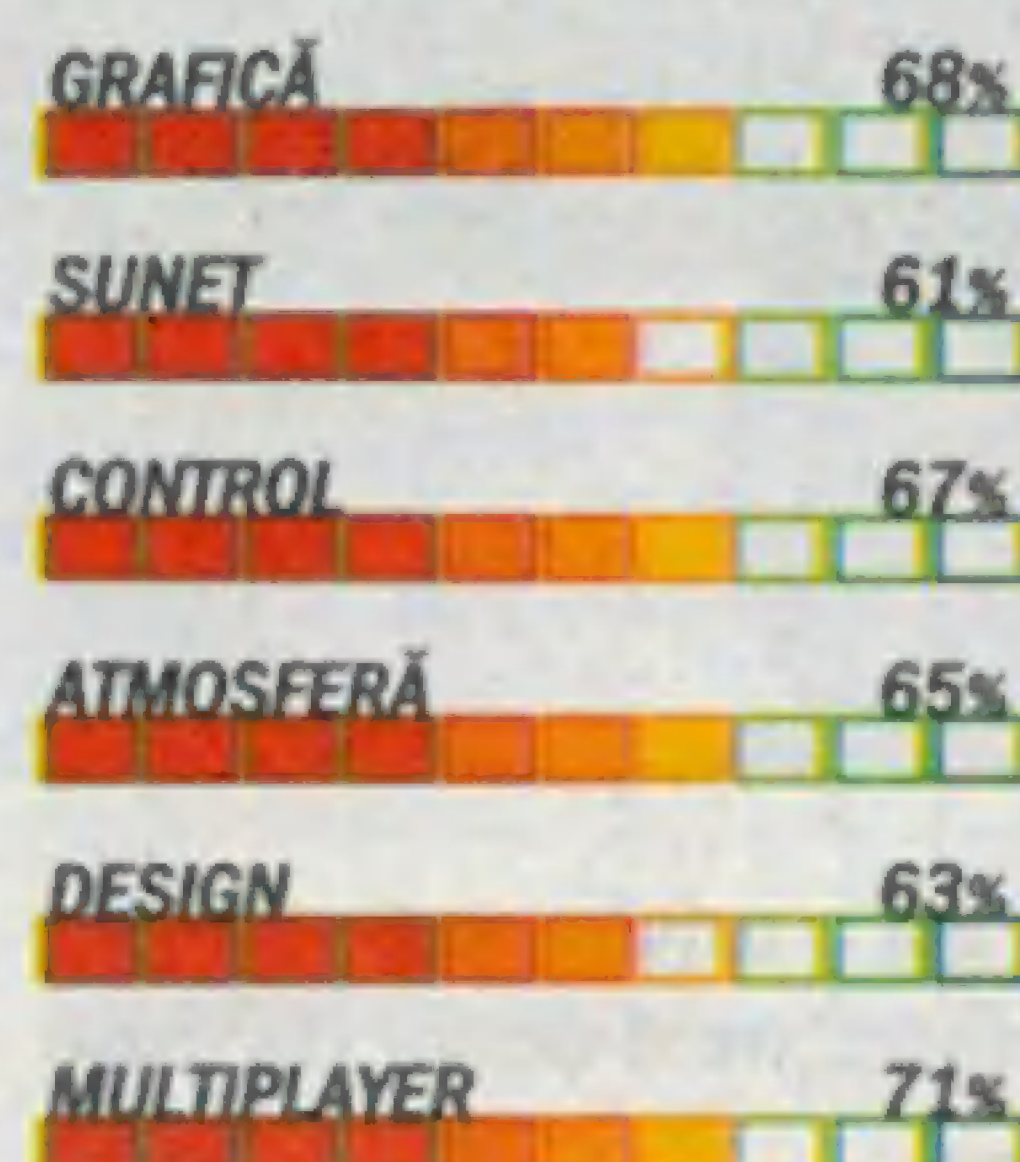
**PRODUCĂTOR** DISTRIBUITOR  
Attention to Detail Monosoft

**PREȚ** **TERMEN**  
cca 23 USD a apărut

**NECESAR** **RECOMANDAT**  
CPU 450 MHz CPU 1.000 MHz  
128 MB RAM 256 MB RAM  
HDD: 500 MB HDD: 700 MB

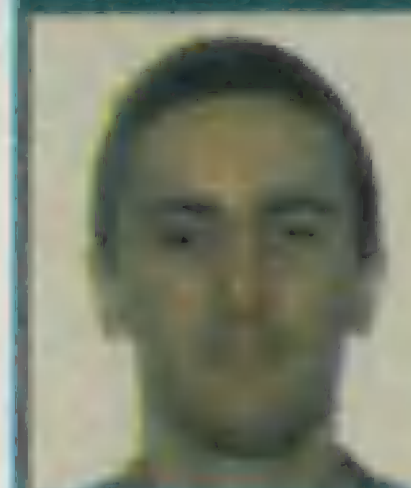
**SUPORT**  
OpenGL Force Feedback

**MULTIPLAYER**  
Single-PC 4 Rețea -  
Internet -  
1 jucător / pachet



66

## OPINIE DOREL PUCHIANU jr.



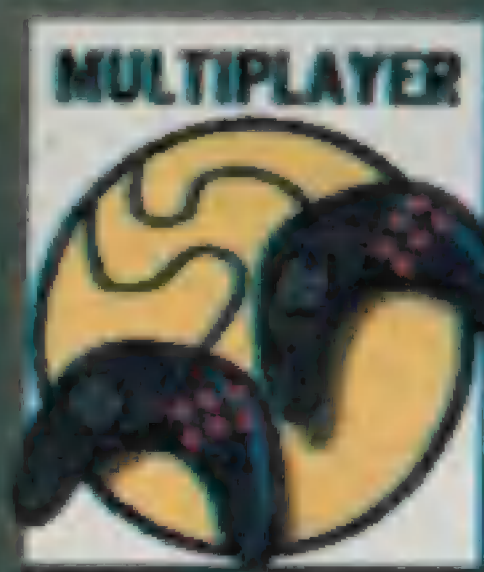
Ceva de genul hardcore - cine se încumetă pune mâna iar restul mai bine privesc!

Unica probă care-mi face plăcere este coborârea. Participantele de la probele feminine îmi amintesc de un stol de păsări, chestia cu snowboardul e aiurea, iar la proba de bob nu sunt sigur dacă au fost sau nu preluate de calculator comenzile mele. De neînțeles mi se pare faptul că multe dintre discipline au rămas pe dinafară, iar cele care și-au găsit totuși locul nu oferă decât un singur traseu. Clar, nici la Salt Lake nu e altfel dar dacă, după ce ai repetat-o de zece ori, coborârea devine plictisitoare fiindcă știi pe de rost unde sunt așezate stegulețele e de la sine înțeles că fiecare și-ar dori și alte trasee.



UNDE-ÎN MINGEA? Duelurile umăr la umăr sunt mai mult decât bărbătești.

# UEFA Champions League Season 2001/2002



Am căutat degeaba, **nu am găsit modificările importante** ale celebrului simulator de fotbal.

**GOOOL!** Barthez cheliosul plonjează degeaba: acest șut va trimite mingea în plasă.

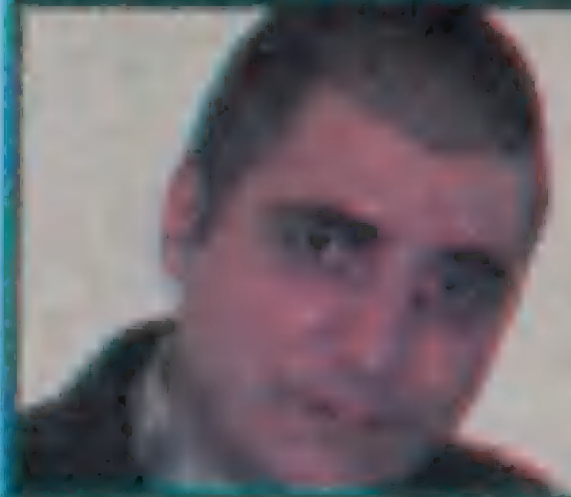
**D**upă ce, la închiderea ediției anterioare, Take 2 a retras versiunea testată de noi, am luat - cum se spune - „sub lupă”, versiunea finală pusă la dispoziție pentru vânzare. Cu toate acestea, punctele vulnerabile au rămas cu aproximație aceleași și modificările hotărâtoare nu prea ies la iveală. La fel ca și înainte, meniul este pur și simplu enervant și nici măcar nu permite folosirea mouse-ului. Un alt punct critic este comportamentul jucătorilor - atât al celor controlați

de computer, cât și al coechipierilor - pe care programul îl generează la voia întâmplării. Acest lucru poate fi însă iertat datorită controlului, configurat într-un mod foarte isteț. În plus, titlul este îndopat cu prea multe module gen arcade, lucru care, pe de altă parte, creează posibilitatea marcării golurilor și dă posibilitatea construcțiilor pline de acțiune. Datele originale licențiate creează o atmosferă plăcută, chiar dacă anumiți jucători nu mai activează în acest sezon la echipele

- patronii - unde s-au aflat anul trecut. Punctul central al jocului este, desigur, cupa ce-i dă și titlul, în care vă confrunțați cu adversarii din rundele preliminare până în marea finală. Posibilitățile tactice se reduc la foarte puține setări, care nu prea au efect asupra desfășurării jocurilor. Având în vedere faptul că FIFA 2002 și UEFA Challenge ne oferă alternative mai bune, UEFA Champions League Season 2001/2002 rămâne un simplu program care nu poate fi integrat într-o grupă specifică.

## OPINIE

BOGDAN GAVRA



La o privire mai atentă, jocul nu e decât de talie medie

Mă așteptam să văd modificări tocmai în ceea ce privește meniul, comportamentul actorilor controlați de computer și controlul, atunci când mă gândeam la versiunea finală a variantei UEFA Champions League Season 2001/2002 - în zadar însă. Deoarece producătorii au renunțat la aspectele de simulare și la posibilitățile tactice, întregul joc se rezumă la modul Arcade. Celor nostalgici li se oferă posibilitatea de a juca cu toate echipele câștigătoare începând cu 1965 - ei fie! În locul unor astfel de bonusuri, îmi doresc de la versiunea pentru următorul sezon mai multă profunzime în joc, pentru ca această clasă sportivă - mă refer la fotbal, regele sportului - să-și merite acest nume și pe calculator.

## PUNCTAJ UEFA CHAMPIONS LEAGUE

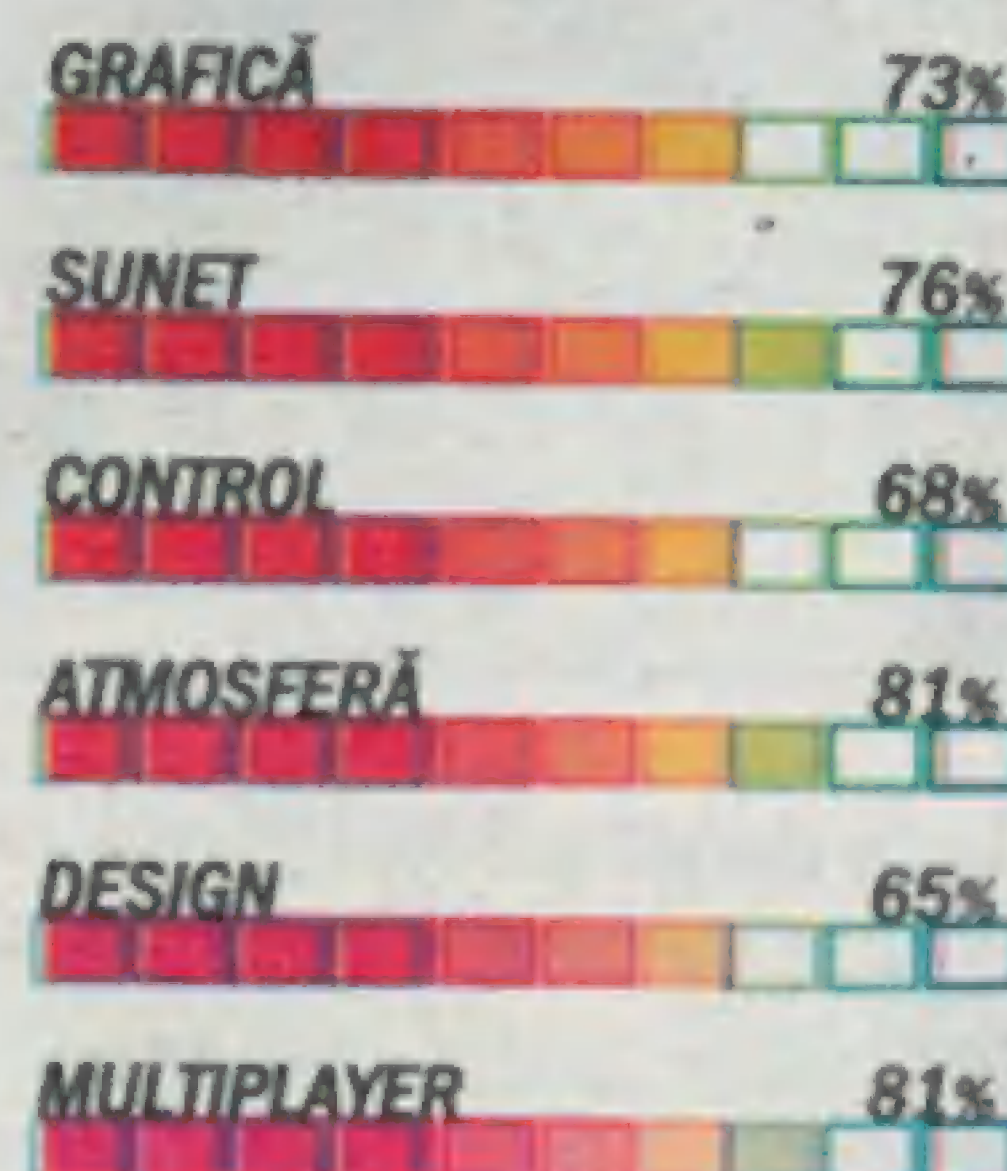
**PRODUCĂTOR** Silicon Dreams  
**DISTRIBUTOR** Best Computers

**PREȚ** cca 18USD  
**TERMEN** a apărut

**NECESAR** CPU 300 MHz  
64 MB RAM  
HDD: 50 MB  
**RECOMANDAT** CPU 800 MHz  
256 MB RAM  
HDD: 50 MB

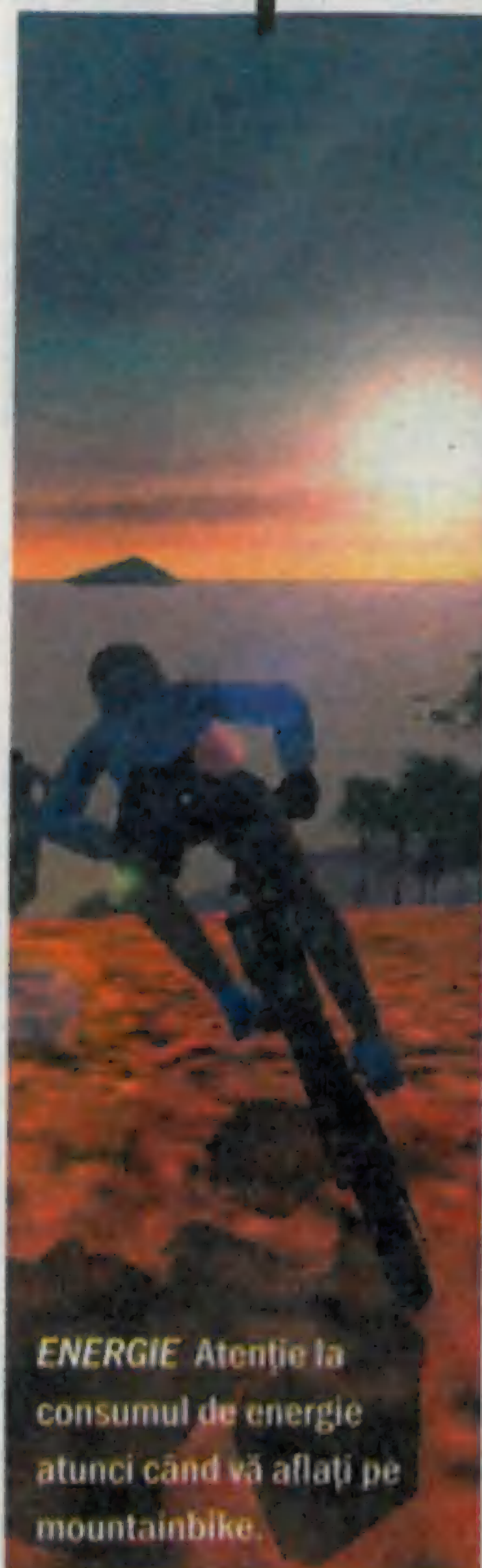
**SUPORT** OpenGL  
Force Feedback

**MULTIPLAYER** Single-PC 2  
Internet - Rețea -  
2 jucători/pachet

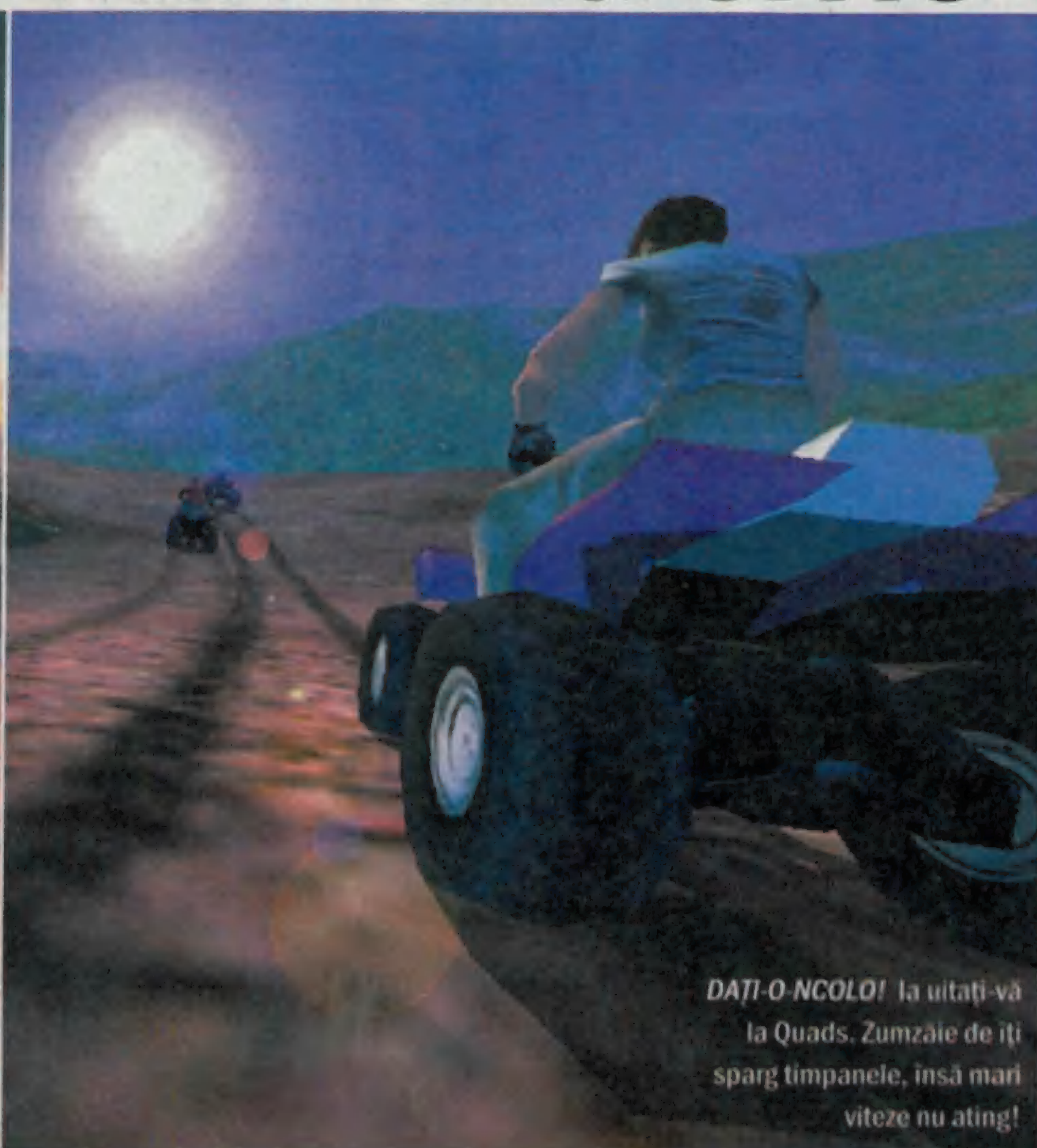




# Pepsi Max Extreme Sports



**ENERGIE** Atenție la consumul de energie atunci când vă aflați pe mountainbike.



**DAȚI-O NCOLO!** Ia uitați-vă la Quads. Zumzăie de îți sparg timpanele, însă mari viteze nu ating!



**CROAZIERĂ ÎN BALON**

Atunci când un zmeu tractat de avion intră în coliziune cu un balon.

Cât o fi el de simulator de sporturi Trand - chiar și în multiplayer - **n-are nici o șansă să ia medalia de aur.**

**S**nowboarding, quad-racing și mountainbiking. Să zicem că sunt sporturi, dar ce părere aveți de skysurfing? Zborul cu deltaplanul? Sau bungee-jumping? **Extreme Sports** reușește să combine aceste preocupări pentru timpul liber, însă diferitele sporturi sunt transpuse în joc doar la un nivel mediu - și asta dacă-mi permiteți să mă pronunț astfel despre singura simulare de bungee-jumping din întreaga lume. De obicei,

la simulatoarele sportive de acest gen, trebuie să-ți pui la încercare simțurile fine din vârful degetelor pentru a încerca să traversezi un parcurs. Cu ajutorul funcției turbo, câștigi bineînțeles câteva secunde, însă pentru a beneficia de sprintul necesar e nevoie de câteva cascadorii activate cu ajutorul unor complexe combinații de taste. Deoarece nu găsesc ocazia corespunzătoare pentru asemenea acrobații în afara vânătorii, acest feature nu e

decât foarte supărător. La skysurfing și bungee-jumping, aceste cascadorii par a fi autentice.

Când vezi grafica, mai bine închizi un ochi și, în plus, trebuie să renunți la sentimentul de pilotaj sau șofat. Nici unul dintre sporturi nu-l poate pătrunde pe jucător până la sânge - acest lucru fiind preluat de muzică. Ascultând câteva piese Drum'n'Bass progressive, începi să dai din picioare.

## PUNCTAJ PEPSI MAX EXTREME SPORTS

**PRODUCĂTOR** Innerloop  
**DISTRIBUTOR** Empire Inter.

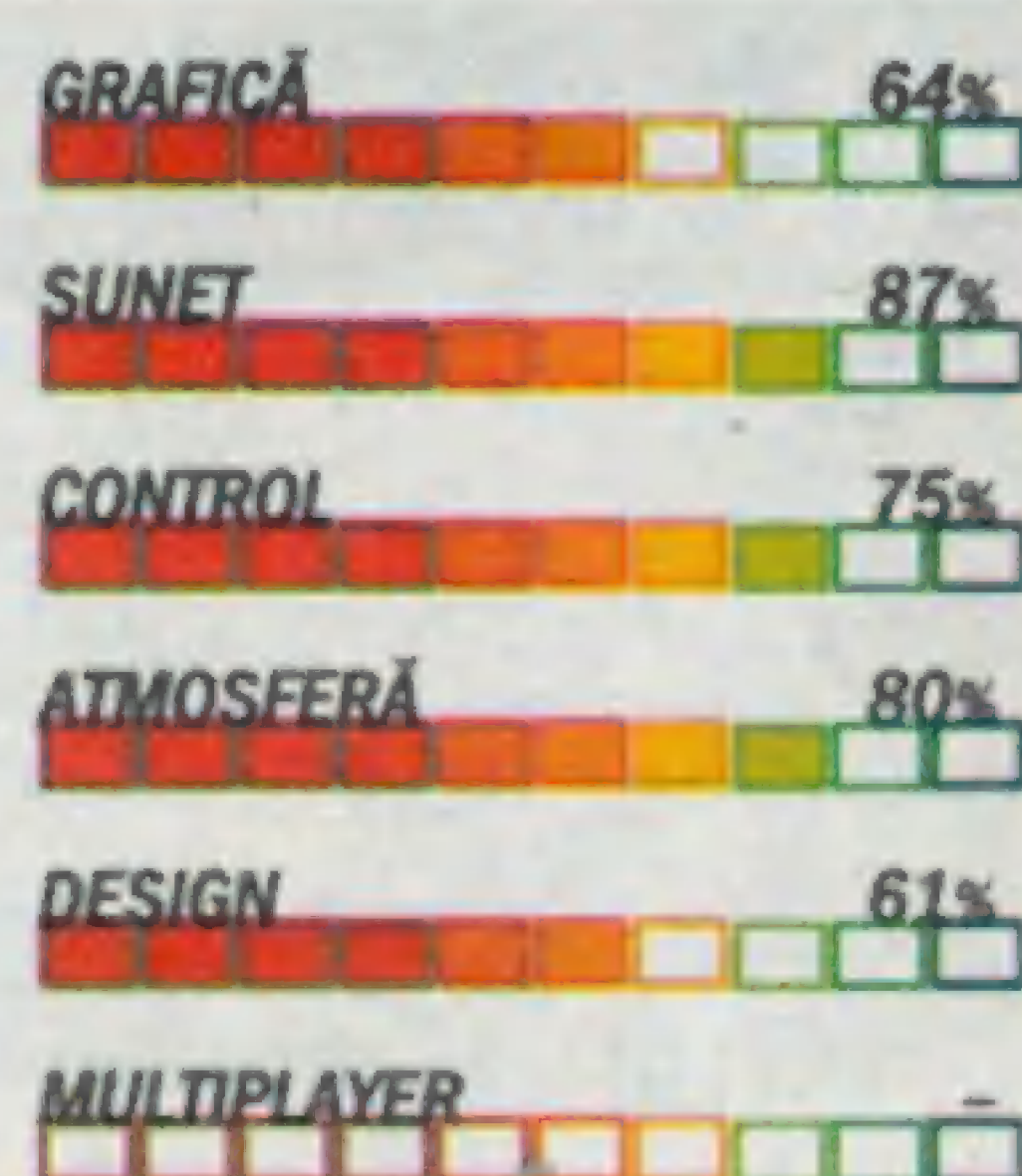
**PREȚ** cca 15USD  
**TERMEN** a apărut

**NECESAR** CPU 400 MHz  
64 MB RAM  
HDD: 450 MB  
**RECOMANDAT** CPU 800 MHz  
128 MB RAM  
HDD: 450 MB

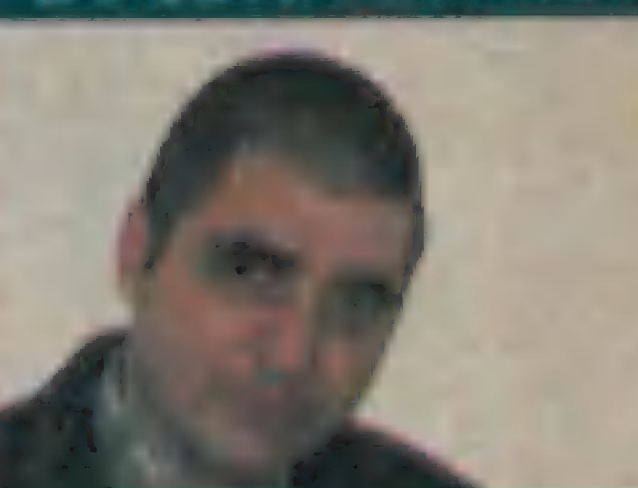
**SUPORT** OpenGL  
Force Feedback

**MULTIPLAYER** Single-PC 1  
Internet -  
1 jucător / pachet

**66**



## OPINIE



Pepsi Max Extreme Sports e cam... pepsi și își găsește maestrul în fiecare din disciplinele oferite.

Matt Hoffman e simulatorul mai bun pentru vehiculele pe două roți, Supreme Snowboarding e simulatorul mai bun pentru Snowboarding, iar Salt Lake 2002 e mai bun în modul multiplayer. **Pepsi Max Extreme Sports** e o combinație din diferite sporturi dificile, reușită doar pe jumătate. Oricum, fiecare disciplină își găsește maestrul. **Extreme Sports** conține într-adevăr câteva feluri de sport care nu au mai fost simulate până în prezent. De exemplu, Bungee-jumping nu este un sport care ar putea fi transpus într-o variantă PC. Nici Skysurfing nu pare să se potrivească, căci e la fel de distractiv ca și cum te-ai da cu snowboardul pe un covor. Singurul argument pentru **Pepsi Max Extreme Sports** ar fi prețul - dacă nu a fost concurat deja de Tony Hawk.



# Trainz



CE SĂ FIE ?  
Mai nimic... A trecut  
acceleratul



**MUNCĂ MIGĂLOASĂ** În editor se pot investi săptămâni întregi pentru a da viață unei instalații foarte detaliate.

**ȘI IARĂȘI, LIBERTATEA DE A ALEGE** Dacă doriți puteți controla trenurile direct din cabină.

Tren model? Nu era jucăria bunicului? **De ce să te apuci să simulezi asemenea lucruri?**

**P**e vremurile când iar na era autentică, iar conductorul unei locomotive avea un job de vis, locul în magazia de jucării era ocupat de toate modele de trenuri. O dată cu apariția nu tocmai ieftinelor homecomputere, fascinația pentru trenurile în miniatură a scăzut substanțial. Iată că acum trenulețele încep să se desfășoare pe ecran. Trainz simulează aproape fiecare aspect important al acestor trenuri: în plus, aici

pot fi alese peisaje după propriul gust, păduri și orașe, căi ferate și macazuri și, nu în ultimul rând, o sumedenie de semnale acustice. În mod normal pot porni la drum o sumedenie de trenuri în același timp. La fel ca în realitate controlați trenul cu ajutorul transformatoarelor simulate, iar ceea ce apare aici în mod diferit este posibilitatea de a vă așeza direct în cabină, dacă doriți, pentru a conduce trenul direct de la „prova”.

Trainz este, din punct de vedere grafic și acustic, un joc cu cerințe care ne amintesc mai degrabă de simulatorul „demn de luat în seamă” a celor de la Microsoft - Train Simulator. Deoarece lui Trainz îi lipsește un parcurs programat, un model fizic realist și nu posedă un control de tip original, se pare că se adresează mai degrabă iubitorilor de modele decât iubitorilor de trenuri și cale ferată.

## PUNCTAJ TRAINZ

<b>PRODUCĂTOR</b> Auran	<b>DISTRIBUTOR</b> Best Computers
<b>PREȚ</b> cca 23 USD	<b>TERMEN</b> a apărut
<b>NECESAR</b> CPU 400 MHz 128 MB RAM HDD: 300 MB	<b>RECOMANDAT</b> CPU 800 MHz 256 MB RAM HDD: 300 MB
<b>SUPORT</b> OpenGL	Force Feedback
<b>MULTIPLAYER</b> Single-PC 1 Internet - 1 jucător / pachet	Rețea -

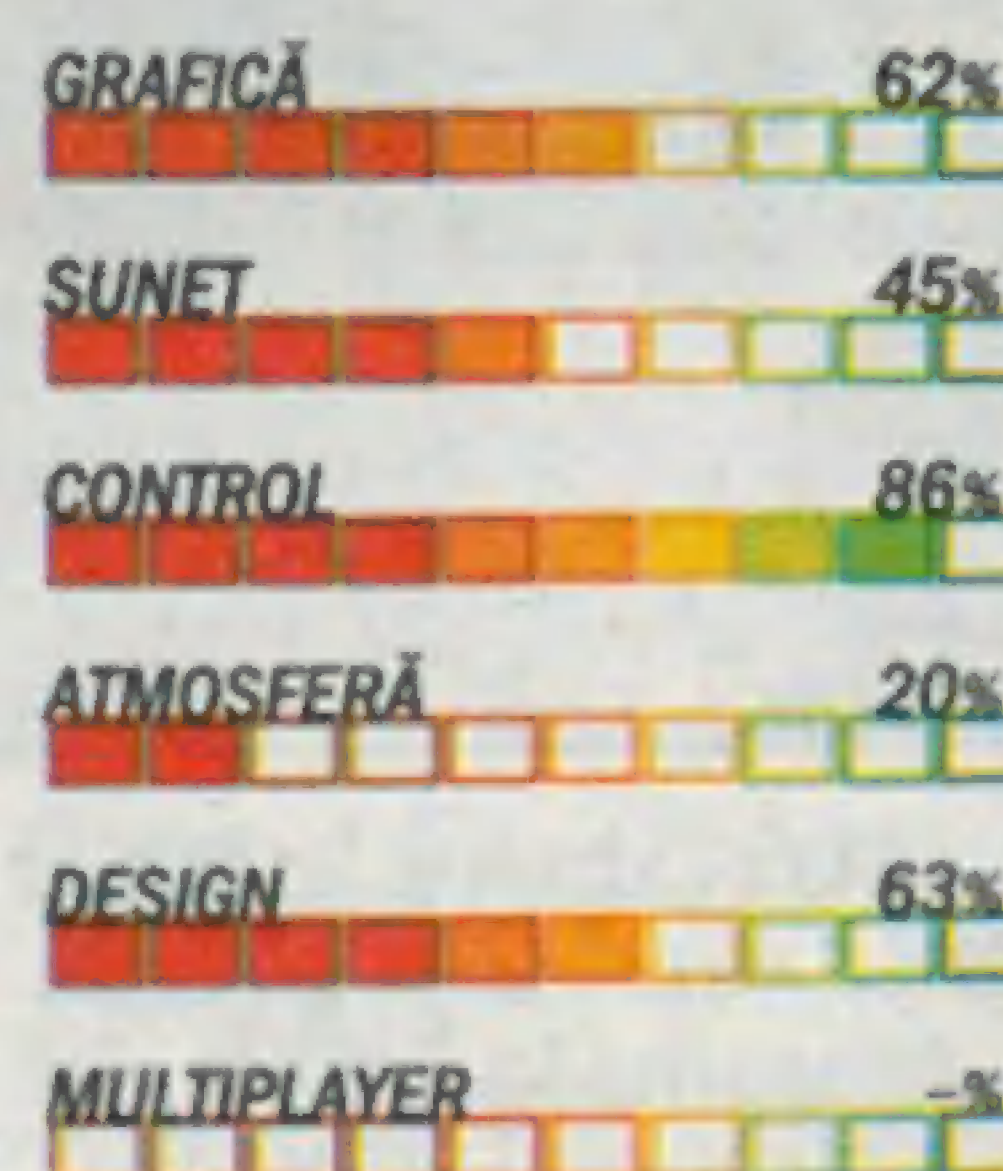
57

## OPINIE BOGDAN GAVRA



Jocul te prinde - dar nu mai mult de o săptămână.

Jocul ar place în cel mai bun caz constructorilor de peisaj. Nu tu sarcini, nu tu misiuni, jocul n-are nici un scop - și totuși găsești pe Internet trenuri și peisaje pentru download, iar fanii își scriu prin forumuri. Motivul pare-se ar fi fascinația cu care bunicii și străbunicii noștri își construiau instalațiile. Și de ce să n-o spun, jocul te prinde - adică pe tine, jucătorul normal, dar sunt sigur că nu mai mult de o săptămână. Iubitorii de modele vor avea ceva lucru de mână cu peisajele, căile ferate și cu sistemul propriu de ajustare a semnalelor acustice, pentru a-și înlocui colecția reală depozitată în pivniță.





# Ignition

Cei de la Interactive reușesc chiar din intro să te incite la a juca zile întregi fără să te plictisești!



**J**ocul Ignition este o cursă cu poduri întrerupte, și cu zboruri de neuitat de pe stânci. Plin de acțiune, Ignition are un feeling de nota 10, văzut pe monitoarele noastre încă din 1997. Te ține încordat, întotdeauna există pericolul prăbușirii în prăpastie, în unul dintre trasee trebuind să mai și treci la timp pe deasupra unui vulcan activ. Sentimentul de concurs îl ai pe toată durata jocului, șase mașini se iau la întrecere pe șapte circuite, cel care reușește să se mențină în primele trei locuri poate merge mai departe. După terminarea primului nivel novice, următorul nivel îți oferă o nouă mașină la alegere.

Dificultatea crește cu fiecare nivel, mașinuțele atingând viteze maxime mai mari decât în nivelurile precedente. O singură tastă numită "Boost" îți mărește considerabil viteză. De exemplu, pentru a reuși să treci peste toate obstacolele trebuie să sari peste un pod întrerupt, cu un autobuz de școală plin cu copii sau să-ți depășești concurenții. Dacă nu treci la timp linia de tren, locomotiva te va face praf, pierzând astfel și timp prețios, în care concurenții îți dau peste nas, depășindu-te. Jocul are o grafică bună, plină de fum, explozii și taifunuri, îți permite trei rezoluții - cea maximă fiind de 800x600 de pixeli. La început poți opta pen-

tru patru limbi de circulație internațională, pentru a înțelege foarte bine meniul. Ignition are două moduri: singleplayer și multiplayer.

Modul singleplayer cuprinde patru submoduri: Championship, în care după terminarea constantă pe locurile de top obții un nou nivel de dificultate și mașini noi mai puternice; Single Race - o singură cursă cu toți concurenții - un bun exercițiu pentru a te menține în formă pe fiecare circuit ajutându-te să le parcurgi mai bine pe viitor; Time Trial - aici te testezi cât de rapid poți parcurge fiecare circuit, timpul afișat fiind pentru fiecare tur terminat; Pursue Mode este un

mod interesant și foarte captivant, în care după fiecare tură terminată, ultimul concurent este eliminat din cursă explodând spre satisfacția celor rămași în competiție. După terminarea celor cinci tururi câștigă cel mai bun. Modul multiplayer conține două submoduri: Splitscreen și Networkplay. Splitscreen, modul în care doi jucători reali își pot distruge tastatura la ei acasă pe același monitor. Networkplay, pentru cei care s-au săturat de concurenții virtuali! Produsul celor de la Interactive este încă bun fiind și acum văzut pe monitoarele noastre!

DOREL PUCHIANU jr.

## DEPĂȘIRE PERICULOASĂ

Cu Porsche-ul poți depăși ușor acest autobuz plin de copii înspăimântați!

# CASTROL HONDA SUPERBIKE WORLD CHAMPIONS

**S**uperbike World Champions este primul joc cu motociclete, realizat cu o grafică realistă pentru PC. Circuitele cu detalii surprinzătoare, clădiri bine desenate, spectatori, sunete foarte aproape de realitate, toate făcute să te țină cât mai aproape de monitor. Din păcate numai cu un accelerator grafic 3DFX poți avea parte de detaliile menționate mai sus, fără 3DFX feeling-ul fiind ne-

semnificativ, la rezoluții mari sacadând aproape pe orice tip de procesor. Multiplayer-ul este jucabil și pe Internet, nu numai în rețeaua locală. Adversari ușor de depășit te fac să zâmbești de fiecare dată când termini o cursă. Apărut în mai 1998, Castrol Honda Superbike World Champions obligă seriile noi de jocuri cu două roți accelerate grafic la detalii mai realiste.

DOREL PUCHIANU jr.



## BĂTRÂN ȘI NELINIȘTIT

Meniul arată bine și în zilele noastre!



## SALT LAKE 2002

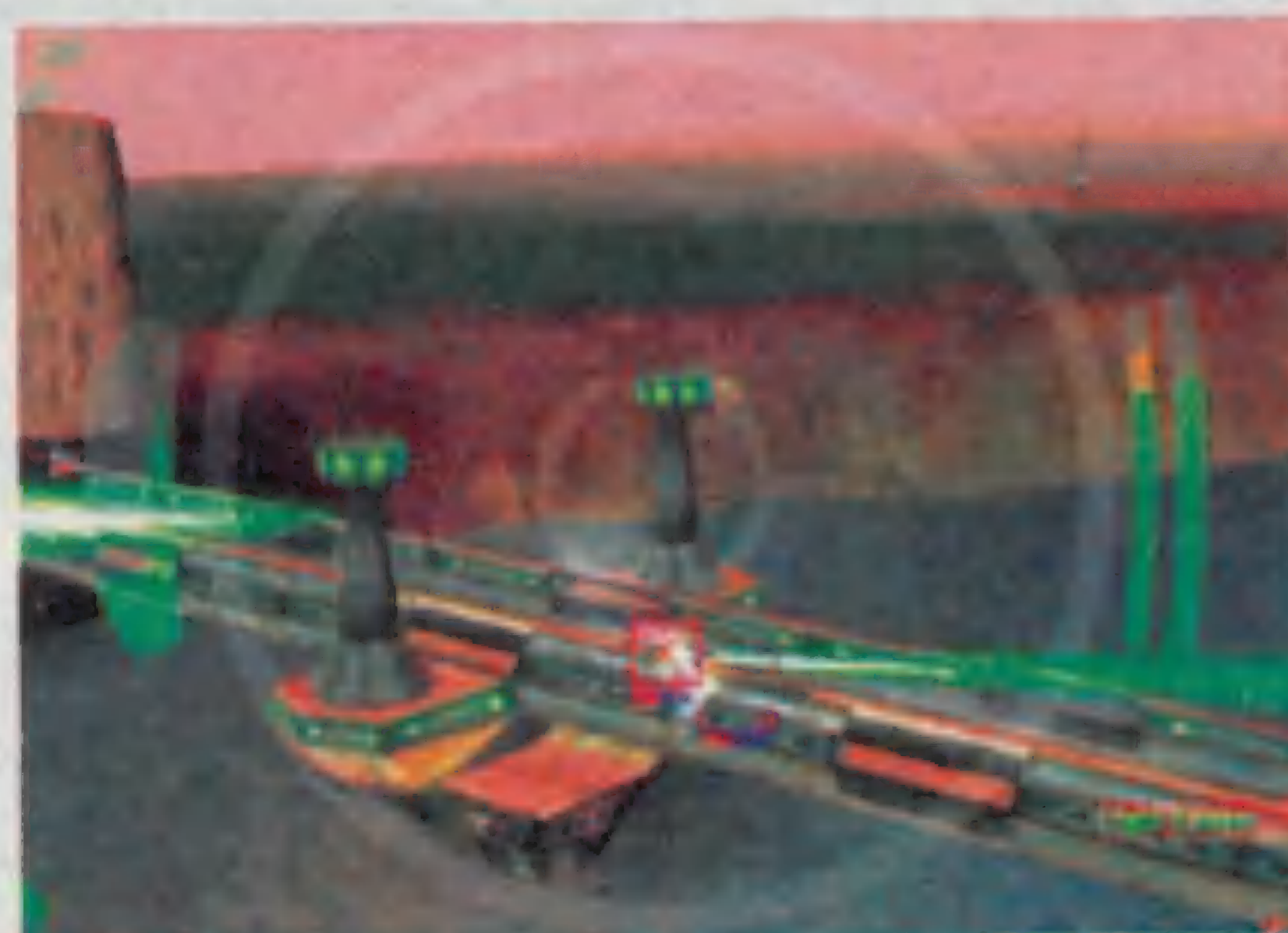
**D**acă asociezi scândurile podiumului cu o pereche de schiuri, acest demo, pe care Eidos l-a pregătit cu ocazia Jocurilor Olimpice de Iarnă, îți vine tocmai la țanc. Aici te antrenezi în modul "Free-form" și de coborâre pentru a te măsura cu ceilalți competitori în modurile "Olimpic" și "Tournament". Important: CD-ul trebuie să se afle în unitate.

Control	
Tasta	Acțiune
Q	În sus
A	În jos
S	Stânga
D	Dreapta
y	Executare acțiunea 1
a	Executare acțiunea 2
CERINȚE SISTEM	
Necesar:	CPU 450 MHz, 64 MB RAM
Recomandat	CPU 800 MHz, 128 MB
Suport 3D:	Direct3D
HDD:	134 MB



## INCOMING FORCES

**I**n jocul de acțiune 3D Incoming Forces nu faci parte din rasa umană, ci trebuie să-ți aperi planeta de invazia distructivă a pământienilor. În misiunea singleplayer, controlezi o navetă spațială dotată cu tunuri laser și aperi o bază aliată de mac-urile și blindatele invadatorilor.



Control	
Tasta	Acțiune
w	Accelerare
s	Frână
S	Stânga
D	Dreapta
foc	Mouse tasta stângă
CERINȚE SISTEM	
Necesar:	CPU 500 MHz, 128 MB RAM
Recomandat	CPU 750 MHz, 128 MB RAM
Suport 3D:	Direct3D
HDD:	137 MB

## ARX FATALIS

**A**rx Fatalis este un RPG realizat de producătorul francez Arkane Studios.

Jucătorul este plasat într-o lume obscură condusă de forțele malefice ale lui Akbaa. Eroul nostru va trebui să înfrunte cultul teribil și să împiedice ca marele preot să-l invoce pe Akbaa, Zeul distrugerii.

## CERINȚE SISTEM

Necesar:	PIII 500, 128MB RAM, Win98/ME/2K/XP,
Suport 3D:	Direct 3D

NAVY SEALS:  
COVERT OPERATIONS

**D**upă o gestație interminabilă, modul pentru Q3, realizat de Team Mirage, Navy SEALs: Covert Operations, este "operativ". Ideea acestui mod este de a transforma celebrul shooter de la id Software într-o simulare realistă de luptă între mici unități, în medii și condiții diferite. Găsim 21 de modele de arme și accesorii, un model nou pentru damage și multe altele.

## DEMOS

- Arx Fatalis
- Auryn Quest
- C&C: Renegade (multiplayer)
- Fritz 7
- Incoming Forces
- NASCAR Racing 2002
- Salt Lake 2002
- Star Trek: Bridge Commander

## HARDWARE

- Ati Radeon
- Ati Radeon 8500
- Hercules Kyno
- Nvidia Detonator 12.41
- Nvidia Detonator 21.83
- Nvidia Detonator 22.80

## PATCHES

- Civ 3
- Comanche 4
- Battle Realms
- Half-Life: Blue Shift
- Half-Life: Opposing Force
- Command&Conquer: Renegade

## TOOLS

- 3DMark 2001 SE
- Free Easy Font Viewer
- CleanIt 2.0
- Shockwave

## VIDEOS

- Dungeon Siege
- Age of Mithology
- Warcraft 3

## Utilities

- Acrobat Reader 5
- Directx 8.1
- Winzip 8.1
- Opera 6
- Wlamp 2.78

## SPECIALS

- Maps
- Wallpapers
- Quake III Arena - Navy Seals full



# Cititorii întreabă, PC Games răspunde

## Unreal is real

Salut redacție,

sunt unul dintre fanii voștri care nu pot dormi noaptea de apariția următorului PC Games. Deși revista a cam "slăbit" în privința numărului de pagini, ea este în continuare punctul de referință în domeniul revistelor de jocuri PC de la noi. În primul rând, eu contrazic spusele altora și mă declar foarte interesat de

conținutul bogat de demo-uri, patch-uri, video, wallpapers etc., conținute de cele două CD-uri și doresc să se păstreze acest conținut și pe viitor. Tips&Tricks ar fi totuși necesare pe paginile revistei (funcția Alt + Tab știe de ce!). Oricum, având în vedere cele spuse mai devreme, sper că revista se va mai "îngrășa" pe viitor. Aș mai avea nemulțumiri majore în legătură cu pagina web a PC Games-ului care nu conține forum, chat și toate cele; sper ca aici să se îndrepte lucrurile cât mai repede.

Punctul culminant al scrisorii mele este însă următorul: am fost pe adresa [www.pcgames.de](http://www.pcgames.de) și ghici ce am văzut acolo? ...numărul pe ianuarie cu **Unreal 2** pe copertă! Stupoare însă, numărul românesc nu conținea **Unreal 2**, ci **Empire Earth**. Sigur că și eu doresc ca PC Games România să lucreze independent de varianta germană, dar când e vorba de **Unreal 2** altfel stău lucrurile! Sper însă că PC Games va domoli foamea fanilor **Unreal** și își va fi-



## DESPRE DUMNEAVOASTRĂ

Răspundeți la întrebări și expediați  
talonul până la 10 aprilie.

### CHESTIONAR PC Games 3/2002

1. Cum considerați acest număr al revistei PC Games?

- ☐ Excelent ☐ Suficient ☐ Foarte bun ☐ Mediocru  
☐ Bun ☐ Insuficient

2. Care articol(e) din acest număr v-a plăcut mai mult?

3. Care articol(e) din acest număr v-a displicut mai mult?

4. Ce sugestii aveți?

5. Ce articole (rubrici) din revistă considerați că pot fi incluse pe CD-ROM?

6. Cărui games-designer ați dori să-l luați interviu?

7. Aș dori ca următoarele informații să fie adăugate testelor și avanpremierelor:

8. Ce teme ați prefera să întâlniți mai des în PC Games?

#### HARDWARE

9. Ce calculator folosiți? (specificați marca, modelul, procesorul și viteza în Mhz)

Numele: \_\_\_\_\_ Prenumele: \_\_\_\_\_

Adresa: Localitatea \_\_\_\_\_ Jud. \_\_\_\_\_

Str. \_\_\_\_\_ Nr. \_\_\_\_\_ Bl. \_\_\_\_\_ Ap. \_\_\_\_\_

Cod poștal: \_\_\_\_\_

Telefon/Mobil: \_\_\_\_\_

Data/luna/anul nașterii: \_\_\_\_\_

Specificați numărul membrilor familiei: \_\_\_\_\_

#### Studii:

- ☐ școală generală  
☐ școală profesională  
☐ liceu  
☐ postliceal  
☐ colegiu  
☐ facultate

#### Venitul lunar al familiei:

- ☐ până la 2 mil. lei  
☐ 2-3 mil. lei  
☐ 3-4 mil. lei  
☐ 4-5 mil. lei  
☐ 5-6 mil. lei  
☐ peste 6 mil. lei

10. Mă interesează următoarele componente:

#### CD

11. Care demo v-a plăcut în mod deosebit?

12. Care reportaj video v-a plăcut în mod deosebit?

#### YOUR #1

13. Jocul dumneavoastră preferat (un singur răspuns):



ne promisiunea ca în acest număr (februarie) să apară **Unreal 2**, atât ca prezentare cât și pe copertă ca high-light al numărului.

Mie și prietenilor mei nu ne mai rămâne decât să ne urcăm pe gardul primăriei și să urlăm în gura mare către PC Games: **UNREAL 2!!!** ... la care așteptăm un răspuns din partea redacției speriate de-a dreptul: "păi **Unreal 2** să fie...".

Salutări!

Ei, chiar așa o fi cu insomniile? Îți mulțumim pentru aprecierile pozitive aduse revistei. Ne-am bucura foarte dacă am putea reveni la vechiul "format" de 200 pagini. Dar acum asta depinde numai de voi, cititorii: cu cât numărul vostru este mai mare, cu atât va crește și numărul de pagini în revistă. Site-ul nostru este "under construction", de data aceasta pe bune - se lucrează cu elan (și spor!) și va fi gata în curând. Din luna aprilie ne găsiți și pe RDS Link, unde am primit un

adevărat azil politic. După cum ai văzut am apărut și noi cu o avanpremieră **Unreal 2** (noroc cu colegii din redacția germană care se pot deplasa mai ușor până în State) iar în acest număr cu **UT 2**. Decalajul de timp față de revista germană se datorează faptului că în ultimele numere am început o modificare a structurii revistei, cu rubrici noi - inedite față de versiunea "mamă" - și cu redactori noi. Totuși, articole de interes maxim gen avanpremieră **Unreal 2**, joc la care colegii germani au acces full și în exclusivitate, nu pot fi eliminate din paginile revistei românești sau desconsiderate pentru că ar fi traduceri. Nu ne rămâne decât să sperăm că PCG o să vă placă tot mai mult în fiecare lună ce trece și că tot mai mulți gameri români vor avea parte de insomnii în preajma datei de apariție a revistei.

## Medal of Horror... pentru unii

Hello PCGAMES!

Mă numesc Bogdan și vă scriu pentru prima oară. Toate felicitările în privința revistei. Cred că este cea mai reușită din România. M-ați convins că sunteți cei mai buni atât prin conținutul revistei, cât și prin seriozitatea acordată realizării ei. V-am mai scris și din motivul că am o mare problemă: am instalat Medal of Ho-



### FLASH

14. Se găsește PC Games la chioșcul dvs. preferat?

- ☐ Da.
- ☐ Da, dar sunt puține exemplare.
- ☐ Văzătorul ar vrea să primească \_\_\_\_ exemplare.
- ☐ Nu.

15. Cât sunteți dispus să plătiți pentru un joc de top original al cărui conținut nu depășește dimensiunea de stocare a unui CD-ROM?

- ☐ 200.000-300.000 lei ☐ 300.000-400.000 lei ☐ 400.000-500.000 lei
- ☐ peste 500.000 lei

16. Pentru topul PC Games propuneți următoarele jocuri:

1. \_\_\_\_\_
2. \_\_\_\_\_
3. \_\_\_\_\_
4. \_\_\_\_\_
5. \_\_\_\_\_

17. Emisiunea TV preferată

.....

18. Ce posturi de radio ascultați mai des?

1. \_\_\_\_\_
2. \_\_\_\_\_
3. \_\_\_\_\_

19. Ce reviste citiți cel mai des în afară de PC Games?

1. \_\_\_\_\_
2. \_\_\_\_\_
3. \_\_\_\_\_

20. Ce cotidiene citiți cel mai des?

- ☐ Adevărul ☐ Libertatea ☐ România Liberă ☐ Gazeta Sporturilor ☐ Cronica Română ☐ ProSport
- ☐ Curentul ☐ Transilvania Jurnal ☐ Ziua ☐ Cotidianul ☐ Jurnalul Național ☐ Azi ☐ Evenimentul Zilei

21. Aș dori să primesc informații pentru domeniul

- ☐ calculatoare ☐ multimedia ☐ jocuri PC ☐ console Play Station ☐ jocuri Play Station ☐ Internet

22. Cum ați aflat despre revista PC Games?

- ☐ radio ☐ TV ☐ presă ☐ chioșc ☐ afiș ☐ prieten ☐ altele

23. Unde vă petreceți timpul liber?

- ☐ discotecă ☐ săli de jocuri ☐ cinematograful, teatru ☐ Internet cafe ☐ baruri, restaurante ☐ altele

24. Având în vedere profesia sau viitoarea dvs. profesie, semnați mai jos softurile pe care le apreciați necesare?

.....

25. Pasiunea mea este

.....

26. Formația muzicală preferată/cântărețul preferat

.....

### TALON DE ABONAMENT

☐ 3 luni - 230.000 lei ☐ 6 luni - 450.000 lei ☐ 12 luni - 810.000 lei

Decupați talonul din revistă și trimiteți-l într-un plic pe adresa redacției PC Games România, str. Simion Bărnuțiu nr. 30, bl. PB 9, ap. 3, 3700, Oradea, județul Bihor. Sunt de acord ca informațiile din acest talon să fie introduse în baza de date a sc PAM Grup srl.

Baza de date constituie proprietatea nevandabilă a PAM Grup SRL. Semnătura

\_\_\_\_\_



nor de pe CD-ul vostru și nu-mi merge. Îmi intră în joc, aud cum merg și cum trag, dar nu văd nimic. Jocul full îmi face la fel. HELP!!

Calculatorul meu este PIII la 700MHZ, 128MB RAM și placa video este VOODOO 3DFX 2000. Până acum nu am mai avut probleme cu nici un joc nou apărut. Să fie oare din cauza driverelor vechi???

Vă mulțumesc pentru atenția acordată și succes în continuare.

Salut Bogdan

Și bine-ai venit în club! Aprecierile tale ne bucură și sperăm să le menții în continuare.

Nu P III-ul tău e problema ci placa video. Medal of Honor nu are cum să-ți meargă pe Voodoo, pentru că cerințele minime sunt pentru o placă video cu chipset TNT 2! Poate, dacă există vreun pach pentru Voodoo, să mai ai ceva șanse.

## Meandrele sistemului

Stimată redacție, mă numesc Andrei și trebuie să vă mărturisesc că am să vă aduc toate laudele cuvenite unei reviste atât de reușite. Mă bu-

cur că ați rezolvat pe cât posibil problema apariției revistei. Era destul de frustrant să alerg două, trei zile până să reușesc să o cumpăr. Aș avea o propunere: să puneți și niște muzică pe CD-uri. Odată ați introdus dar v-ați oprit. De ce? În încheiere aș dori să vă relatez problema care mă roade foarte mult. Poate veți reuși să mă ajutați. Am următoarea configurație: CPU K7/800 Duron, placa de bază (cred) MB SOK.A, KT133, SB, ATA100, JW-663ASPRO, ATX și placa video SVGA 32Mb GEFORCE 2MX JETWAY J-W6100. Nu știu dacă mai este necesar să vă spun și despre Hard, dar este Quantum 30GB cu 5400rpm ATA100. Toate sub un Windows 98. Problema este că în jocuri precum Red Faction, Aliens vs. Predator, FIFA 2002, NHL 2002 și desigur Unreal imaginile apar distorsionate. Numai triunghiurile negre. Care credeți că este cauza? Și încă ceva: în 3D Mark 2000 scot un punctaj de 2474. Sunt total dezorientat.

Cu speranța că mă veți ajuta vă salut, Andrei.

Salut Andrei

Îți mulțumim pentru aprecieri. Data apariției era una dintre problemele care așteptau de mult să fie rezolvate. În fine, am reușit să corectăm această greșelă, revista apărând stabil de 4 luni. Muzică pe CD: e o problemă mai delicată din cauza drepturilor de autor! Spot-ul de care pomenesti era o reclamă a postului Radio MIX. Vom pune totuși în viitorul apropiat și mp3-uri, pentru numărul 4 încercăm să pregătim o serie de muzici rock sănătoase.

Problemele tale de hardware pot avea cauze multiple. Îți recomandăm să-ți instalezi driverele de VIA 4in1. Dat fiind faptul că folosești Windows 98, care nu suportă chipsetul KT 133, trebuie să-i vii în ajutor instalând driverele de chipset și, bineînțeles, ultimele drivere Nvidia. Punctajul obținut în 3D Mark 2001 se datorează aceleiași probleme.

Să auzim de bine.



## Hai să ne cutremurăm nițel

Program {catre}: Redactia PCGames Romania;

Var {from}: Lord T-Bone;

Uses {subject}: O cerere;

Begin

clrscr;

writeln ('Rezpekt redactia PCGames pentru o revista de nota 10!')

Desi mai scapa nijte mici greseli de tipar, revista sji cele 2 cd-uri sunt foarte bune!! Ash dori sa fac o cerere, sji cre' ca vorbesc in numele tuturor quakerilor din Romania, cand zic "Daca atzi pus mod-uri de half-life pe cd, de ce sa nu punetzi sji moduri de quake 1/2/3???"!

Sunt o gramada de moduri de cate 30-40-60-100 mb, pe care nu sji le poate permite oricine sa le downloadeze pe un amarat de modem de 56 k/s! Sper ca cererea mea a fost auzita', T-Bone); readline(Rezpekt, sji tzinetzi-o tot asja);

End.

Program: Raspuns Initiated

From: Timu' PC Games Romania

Start,

multumim pentru rezpekte sji pentru nota acordata. Mai incapea pe acolo si o stelutza, dar trecem cu vederea! :) Fie ca dorintza voastra sa se implineasca. Chiar in acest numar am inclus pe CD ultimul mod de Quake 3 Team Arena: Navy Seals. Pe viitor vor urma altele si te asiguram ca quakerii nu vor avea de ce sa se planga.

Over and out!





# IMPRESSUM

În 19 aprilie apare

## PC Games 4/2002

PAM Grup srl, Redacția PC Games România  
Str. Simion Bărnuțiu, nr. 30, ap. 3, ORADEA



### CIPRIAN COROIANU

În ziua de astăzi, orCce face dă cu ochii numai de orci. Am da orce să știm ce visează noaptea.



### ERDEI JÁCINT

Din cauza crizei de penurie adventure, vrea să scoată un RPG situat în universul AD&D ardelenesc.



### SIMONA POPA

Lucrând la ultima copertă PC Games, a exclamat: "Suntem în 2002!?" O visătoare incurabilă...



### BOGDAN GAVRA

Boromir al nostru numără exasperat lunile rămase până la apariția lui FIFA 2003. Sau 2004?



### VASILE GIURGIU

De când și-a luat reportofon Sanyo, ni-l bagă în față toată ziua, că nu se știe... Poate pică Pulitzer-ul!



### CORNELIU DAN

După o săptămână de C&C: Renegade non-stop, a devenit o rara avis în redacție.



### MARIUS TEPELEA

Și-a cumpărat pantofi de golf bej, pentru a putea juca cu Sid Meier's un Sim Golf. Crosele pe mai târziu...



### DOREL PUCHIANU Jr.

A venit la redacție mânjit de vaselină și ulei, explicând că și-a făcut revizia la computer.



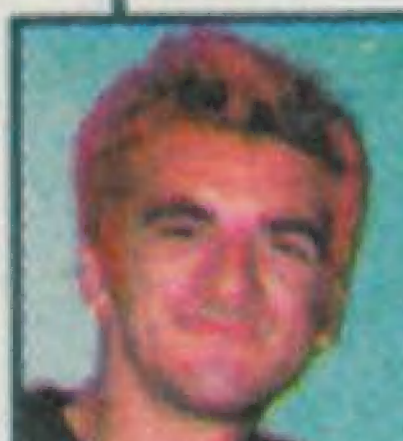
### ZOLTAN KRAMER

Nu mai are acces la PC. Tatăl său a avut o revelație: e un bun strateg și ca atare o dă cu Shogun-ul toată ziua.



### IONUȚ GHIONEA

Cu el dăm mâna pe net, că de capitală nu mai scapă. Eterna și fascinanta colaborare...



### CIPRIAN TORJ

După excursia în Suedia, pătruns de mitologia nordică, și-a schimbat look-ul după noul său idol, Erik cel Roșu.

### PC Games România

Redactor șef  
Ciprian Coroianu

Secretar general de redacție  
Vasile Giurgiu

Redactori  
Corneliu Dan  
Erdei Jácint  
Dorel Puchianu Jr.  
Ciprian Torj

Tehnoredactare  
Simona Popa

Colaboratori  
Matei Alexandru  
Ioana Cloștorfeanu  
Ionuț Ghionea  
Bogdan Gavra  
Marius Tepelea

CD-ROM  
Zoltan Kramer

### Prepress cu echipamente

CreoScitex:

Complar srl.  
Telefon: 01-224.28.06

### Producție:

Dorin Onica

### Tipar:

PAM Grup srl - Oradea  
Infopress S.A., Odorheul Seculesc

### Serviciu abonamente:

Paul Mork  
tel: 059-479661  
www.pcgames.ro

### Distribuție:

sc Enge srl  
Tel. 01-2226626

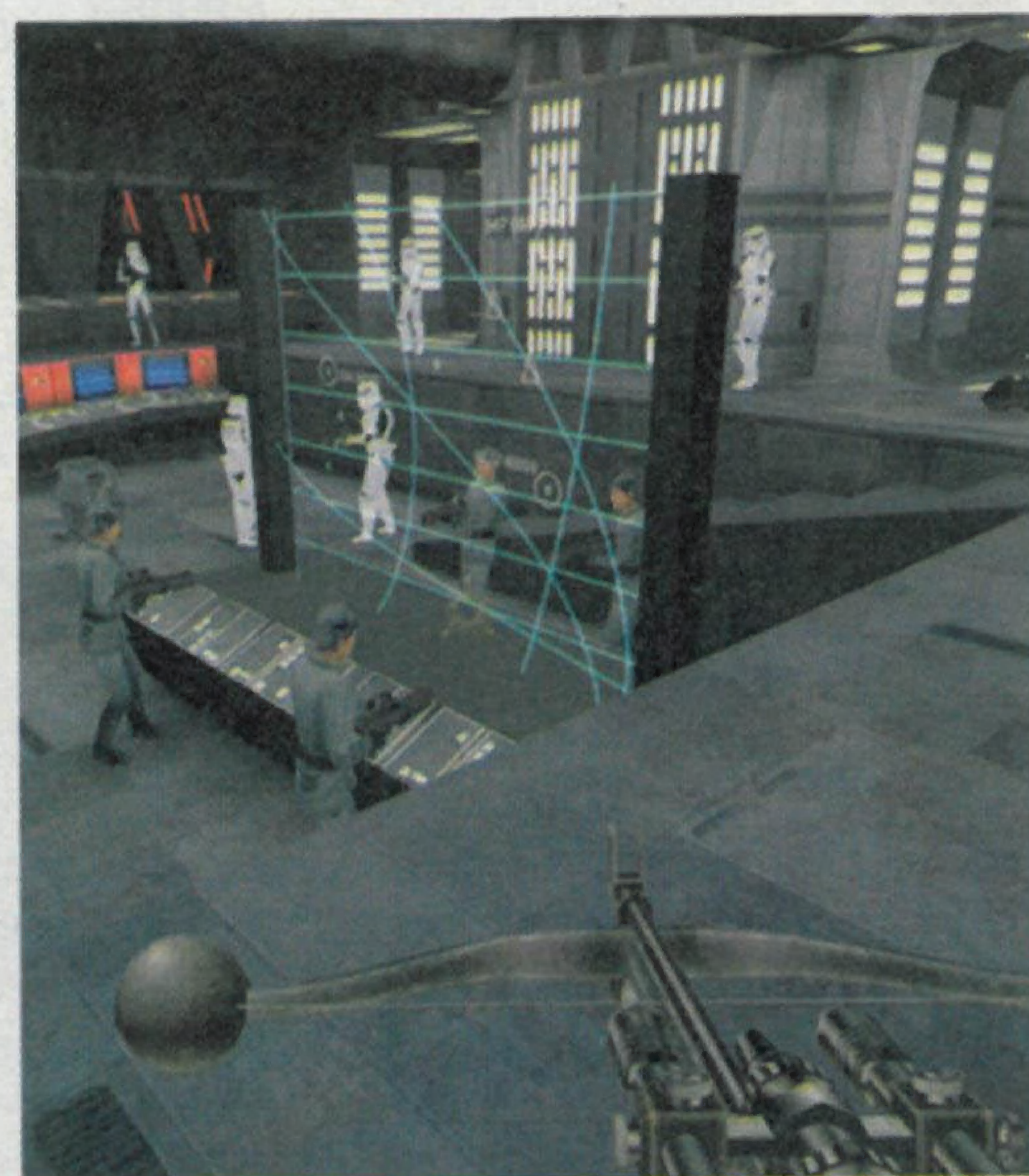
### Adresa redacției:

PAM Grup srl  
Oradea, str. S. Bărnuțiu 30, Ap. 3  
Tel. 059-479661  
CP. 54 OP. 7 Oradea 3700  
e-mail: pcgames@rdsor.ro  
pamgrup@rdsor.ro

ISSN: 1454-9964

Editor: PAM Grup srl

## Jedi Outcast



Din fericire nu trebuie să așteptăm până la lansarea lui Star Wars: Episode 2. Potrivit ultimelor informații, **Jedi Outcast**, în veșminte de Q3, vrea să fie lansat încă la sfârșitul lui martie. Noi ne polizăm deja sabia laser și ne pregătim pentru test. Și voi?

## Mafia

Aproape fiecare screenshot din **Mafia** ar avea cele necesare pentru a face impresie. Însă grafica pur și simplu copleșitoare e doar un aspect al lui **Mafia**, un mixaj până la ora actuală unic, de 3rd person shooter și de joc de curse. Producătorii de la Illusion Softworks (**Hidden & Dangerous**) au reconstituit un întreg oraș american în stilul anilor '30, cu o dimensiune de mai mulți km2. Aici se potrivește fiecare detaliu, chiar și la cele 60 de modele de mașini pe care le poți confisca pentru a goni cu ele pe străzi. Astfel, ajungi repede la punctele fierbinți ale celor 20 de misiuni pline de acțiune. Căci mandatarul tău, un puternic naș mafiot, are o sumedenie de misiuni pentru tine. Trebuie să faci contrabandă, să șantajezi, să sabotezi și să dai atacuri, tensiunea e garantată. Ne permitem în prealabil să ne jucăm cu gândul că Tommy, protagonistul jocului, e posibil să ajungă în aceeași sferă de punctaj ca și colegul său Max.

## Cultures 2

Prima parte a punctat puternic în comparație cu coloniștii lipsiți de inovație din Settlers. Redacția joacă deja acum intens **Cultures 2** și va explica în test diferența față de concurenții din domeniul strategie de construcție. Kultur, kultur, mein herr!

## PC Games Germania

Editura

COMPUTEC MEDIA

Dr.-Mack-Strasse 77, 90762 Fürth PC Games România este o publicație editată de PAM Grup srl. sub licență Computec Media AG 2000. Materialul editorial din PC Games aparține ComputecMedia AG și PAM Grup srl. Toate drepturile asupra revistei PC Games ediția română

aparțin PAM Grup srl. Nici un material din revistă nu poate fi preluat sau reprodus parțial sau integral decât cu acordul scris al PAM Grup srl.

© 2000 by Computec Media AG. Toate drepturile asupra titlului și logoului aparțin exclusiv Computec Media AG, Fürth/ Germania. Toate drepturile sunt rezervate. Pirateria intelectuală se pedepsește conform legii. Materialele nepublicate nu se înapoiază. Redacția nu răspunde pentru conținutul reclamelor și al anunțurilor publicate în paginile revistei.



# CD FORUM



**SOFTUL LUNII**  
Teste de bacalaureat  
și capacitate 2001

**DOAR**  
**49.900 Lei**

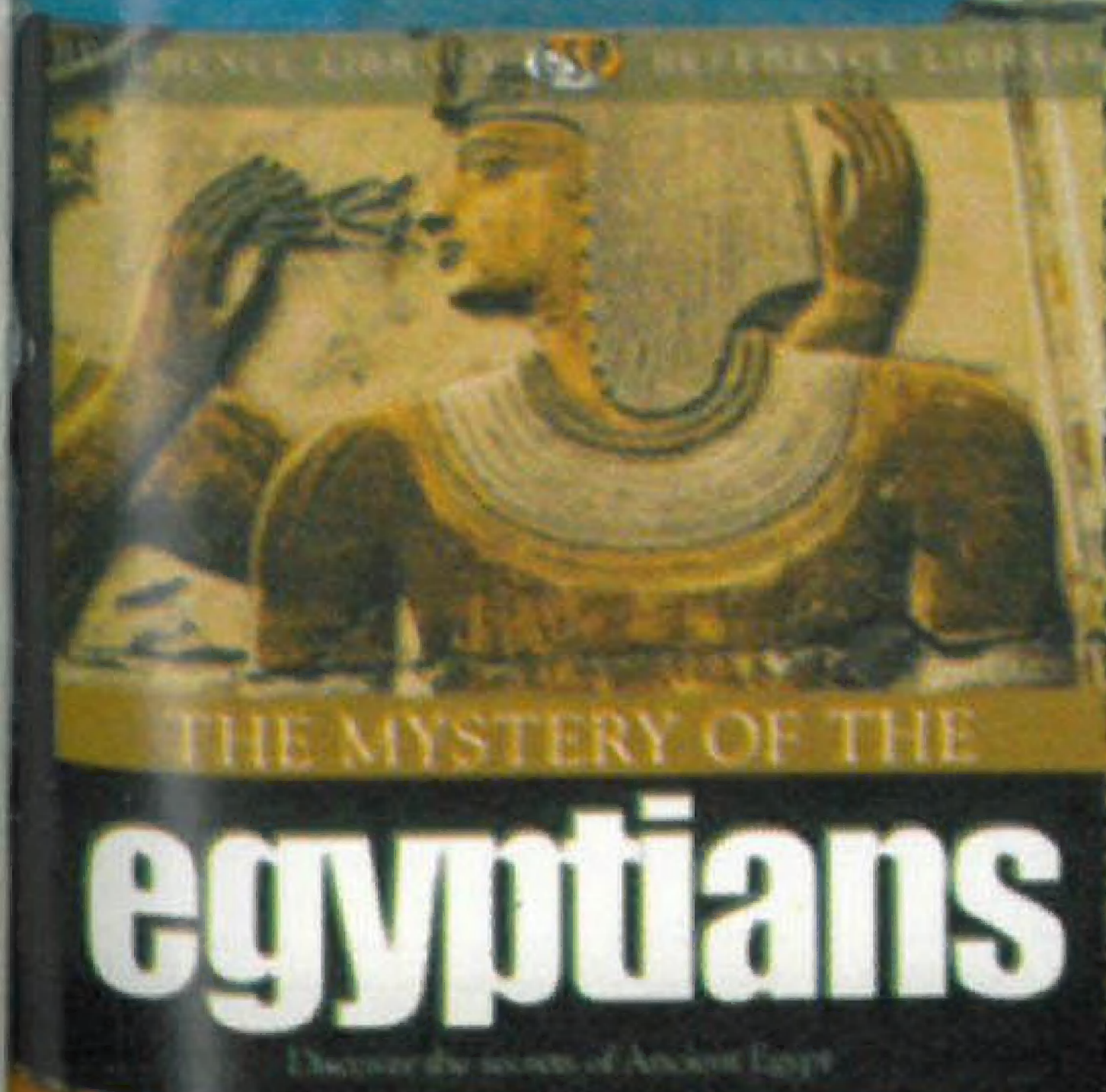
**FULL VERSION**  
Programe  
educaționale



**MARI BĂTĂLII**



**MISTERELE  
EGIPTULUI**





ȚI-AI DORIT ÎNTOTDEAUNA INTERNET DUPĂ CHIPUL ȘI ASEMĂNAREA TA? AI MARE NOROC:  
DE CURÂND, TOATE SERVICIILE INTERNET SUNT ADAPTATE SPECIAL PENTRU TINE. PRIN  
RDS LINK. ANUNȚĂ-ȚI PRIETENII: RDS LINK ESTE UN INTERNET CUM N-AI MAI FOLOSIT PÂNĂ  
ACUM. ESTE UȘOR DE ACCESAT, SE MIȘCĂ REPEDE, ESTE STABIL ȘI SIGUR. POȚI ALEGE:

- VREI DOAR CONT DE MAIL? ESTE AL TĂU: MAIL LINK ÎȚI ASIGURĂ 10 MB SPAȚIU PE SERVERUL NOSTRU ȘI COSTĂ DOAR 3\$ PE LUNĂ.
- VREI UN PIC MAI MULT DECÂT DOAR EMAIL? EASY LINK (ABONAMENT DE 4\$ PE LUNĂ) ÎȚI DĂ ÎN PLUS 15 ORE DE NAVIGARE WEB.
- ÎȚI PLACE INTERNETUL NOAPTEA? IA-ȚI NIGHT LINK. INTERNETUL ESTE AL TĂU, CU TRAFIC NELIMITAT, DE LA 7 SEARA LA 7 DIMINEAȚA ȘI COSTĂ DOAR 5\$/LUNĂ (CONTUL DE MAIL ESTE INCLUS).
- ÎȚI TREBUIE MAI MULT? ÎȚI TREBUIE TOT INTERNETUL? E AL TĂU: ABONAMENTUL POWER LINK ÎNSEAMNĂ TRAFIC NELIMITAT, CONT DE MAIL ȘI SUBDOMENIU PE SITE-UL NOSTRU.

CONEXIUNILE EASY LINK, NIGHT LINK ȘI POWER LINK SUNT DISPONIBILE ȘI SUB FORMĂ DE CARTELE DE O LUNĂ. ÎN PLUS, TOATE ABONAMENTELE ȘI CARTELE RDS LINK AU ATAȘAT UN CD-ROM GRATUIT DE DIVERTISMENT. ANUNȚĂ-ȚI PRIETENII ȘI NU TE GRĂBI: AVEM DESTULE INTERNETURI ȘI, ORICUM, DĂM CÂTE UNUL, SĂ AJUNGĂ LA TOȚI.

\*DA, AI CITIT BINE: INTERNETUL ESTE AL TĂU. ACUM ȘI PENTRU TOTDEAUNA. DETALII, PE SITE-UL [WWW.RDSLINK.RO](http://WWW.RDSLINK.RO) SAU LA PRIETENII TĂI DEJA ABONAȚI LA RDS LINK.

AL CUI ESTE INTERNETUL?

INTERNETUL E AL MEU!

P R I N R D S L I N K



RDS **Link**

SIMȚI DIFERENȚA?

ARAD 057/228201; BUCUREȘTI 01/3010876; BRAȘOV 068/474135; CLUJ 064/438646;  
CONSTANȚA 041/639929; CRAIOVA 051/416579; IAȘI 032/260088; ORADEA 059/447252; PLOIEȘTI 044/196493;  
SIBIU 069/210112; SLATINA 049/439607; TIMIȘOARA 056/200100